LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64

MC Nº17 375 Ptas 2,25€

Edición española

64 MAGAZINE



Planet GAME BOY

¡¡Nuevo!!

¡LIBRITO GRATIS!

TRUCOS PARA CASTLEVANIA, 1080°, SOUTH PARK Y F-ZERO X

ANALIZAMOS

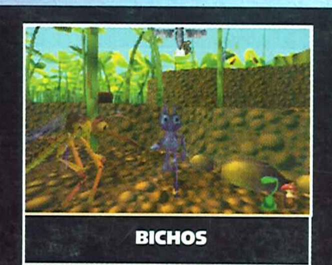
Castlevania 64
Shadowman
Beetle Adventure Racing
Monaco World Grand Prix
Goemon 2
WCW Nitro
Rush 2

¡ Que empiece la fiesta!

MARIO PARTY


RE-VOLT


QUAKE II


BICHOS

Aplasta al Imperio en ROGUE SQUADRON





Número 17 1999 31 mayo

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción
Es Decir, S.L.
Ronda Universidad 7, 2º 3ª
08007 Barcelona
Tel. 93 342 42 20

Director edición española:
Sergio Arteaga
Redactores: M.Carmen Sánchez, Federico Pérez

Maquetación Electrónica:
Ferran Reig, Sonja Albertin

Colaboradores:
Miquel López, Sonia Ortega, Mònica Terrats, Marta Fuertes, Raquel García, Àlex Guardiet, Pepi Martí, Carlos Robles.

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 54 12 63

Publicidad de Consumo
Alba Fernández
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de Publicidad:
Elena Cabrera
Publicidad
Pilar González
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 • Fax: 91 372 95 78

Publicidad de consumo
Alba Hernández
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHICK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

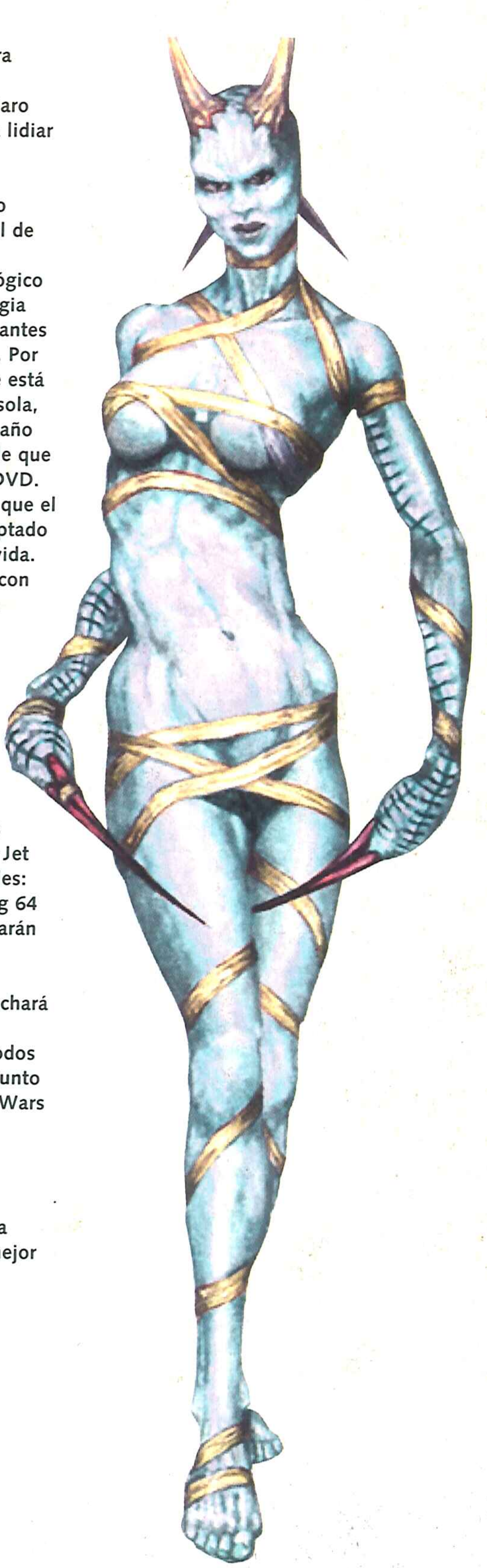
BIENVENIDO A 

Muchos nos preguntáis si la Nintendo 64 perderá la guerra contra la PlayStation 2 y la Dreamcast. A largo plazo, ¡claro que la perderá! Por algo va a lidiar con máquinas "tecnológicamente superiores". Lo que pasa es que los desarrolladores tardarán mucho tiempo –años incluso– en exprimir el potencial de las nuevas consolas. De nada sirven, además, los alardes de poderío tecnológico si no van acompañados de una estrategia comercial certera. Mucho ha de llover antes de que tu N64 sea una débil ancianita. Por otra parte, Nintendo ha anunciado que está trabajando en el chip de su nueva consola, cuyo lanzamiento se conjetura para el año 2000. Se han desbocado los rumores de que se tratará de una máquina basada en DVD. En cualquier caso, podemos confirmar que el cartucho ya es historia: la gran N ha optado por defenestrar su soporte de toda la vida. ¿Significa eso que no podremos jugar con nuestros títulos de 64 bits en la nueva consola? Todavía es pronto para hacer cábalas.

En otoño Dreamcast subirá al ring, pero el auténtico combate se librará en Navidad. Ahora más que nunca, la N64 depende de que compañías como Rare respeten los plazos de entrega. ¿Cómo se las compondrán los creadores de GoldenEye para alumbrar Jet Force Gemini, Perfect Dark, Twelve Tales: Conker 64, Banjo-Tooie y Donkey Kong 64 este mismo año? Presagiamos que pasarán muchas noches en vela.

Nuestra teoría es que Nintendo desconchará sus próximos bombazos en la feria americana E3, a finales de este mes. Todos los títulos de Rare deberían estar allí, junto con la primera entrega de la serie Star Wars Episode 1 y quién sabe si el próximo proyecto de Miyamoto.

Como ves, hay muchas preguntas sin responder. Pero tenemos una certeza: la Nintendo 64 está a punto de vivir su mejor momento.



SUMARIO



Desde la página 6



Desde la página 30


64



Resident Evil 64

LOS MAS VENDIDOS

1	ZELDA 64
2	FIFA '99
3	TUROK 2
4	V-RALLY 99
5	ISS '98
6	ROGUE SQUADRON
7	NBA JAM '99
8	WIPEOUT 64
9	1080° SNOWBOARDING
10	MISSION: IMPOSSIBLE

Fuente: Centro Mail Tel. 902 17 18 19

Uno de los grandes éxitos de Sony llega a la N64

La truculenta licencia de Capcom, exclusiva de PlayStation durante tanto tiempo, finalmente sí tendrá acogida en el catálogo de 64 bits.
Capcomo está trabajando en escenarios para un *Resident Evil* específico para la N64. Según las últimas noticias, el nombre oficial del juego será *Resident Evil Zero*, y se presentará como una continuación de las dos entregas para PSX. Ha trascendido que Capcom está programándolo usando el pak de expansión para fondos en alta resolución, así como nuevas técnicas de compresión para eliminar los tediosos tiempos de carga característicos del sistema de Sony. No está claro todavía si en *RSZ* se recurrirá a la misma combinación de fondos prerrenderizados, incómodos ángulos de cámara y controles liosos de sus parientes para PSX. Crucemos los dedos para que nuestra versión sea en auténticas 3D y con mando analógico. Te mantendremos informado.




Estas capturas proceden del Resident Evil *para PSX. ¡Vade retro, Satanás!*

¿QUE SE CUECE EN LA INDUSTRIA?

Rockstar Games está trabajando en un simulador de skateboard llamado *Thrasher: Skate and Destroy*, que editará Take Two a principios del año que viene. El juego tiene la licencia de la revista *Thrasher*, que es, aparentemente, la «voz más respetada del skateboarding en todo el mundo», así que espera ver fidelidad a las leyes físicas al estilo de *1080°* y una gran variedad de virguerías y piruetas en los espacios urbanos.

Ubi Soft ha firmado un convenio con Warner Bros que va a hacer posible que la serie de dibujos animados *The Adventures of Batman* salga para la N64 y la Game Boy el año que viene. No se han facilitado más detalles, pero nos sorprendería que el juego acabe siendo algo más que un *beat 'em up* con plataformas.

Como con todos los rumores relacionados con Rare, no te tomes esto al pie de la letra, pero el chismorreo en circulación este mes es que estos reservados codificadores están trabajando en una versión de *Killer Instict* en 3-D. Si es verdad, serían muy buenas noticias para los fans de la lucha, pero esperaremos un anuncio oficial antes de creérnoslo.

Electronic Arts, después de haber pujado más alto que T.HQ por los derechos del nuevo juego de lucha libre con la licencia del WCW, está enfrascada en *WCW Mayhem*, que saldrá en América a finales de año. Esperamos que sea mejor que el flojo *WCW Nitro*, del que aparece una *review* en este número.

Boss Games, la gente detrás del precioso *World Driver Championship* (anteriormente *GT World Tour*) ya han anunciado su título de confirmación. *Stunt Race 3K* será un juego de carreras futurista con el énfasis en las acrobacias, lo que suena divertido. No se han dado más detalles hasta el momento, pero te mantendremos informado.

Siguiendo los pasos de *Wetrix*, se dice que Optimus está convirtiendo su próximo juego de puzzles para PC, *Waterworks*, a la N64. Aparte del tema del agua, no se sabe mucha cosa más en estos momentos. Esperemos que sea un poco más sencillito que *Wetrix*, ¿eh?

Registered design by TIME FORCE AG of Switzerland

TIME FORCE ESPAÑA. Tel. 91 / 594 04 31

ULTIMATE CONCEPT WATCHES

P.V.P. 9.950 ptas.

Caja de acero macizo inoxidable

Garantía Internacional 2 años

Sumergible 100 metros

P.V.P. 15.950 ptas.

TIME FORCE



Quake II, ¿será bueno? Eso esperamos.

Esto es un mutante. Lo más probable es que no quieras acercarte demasiado a él.

Los Stroggs. Enojosas bestias alienígenas cyborg. Con armas extra.

A Quakear



La ametralladora, muy práctica en una pelea reñida. Como ésta.

QUAKE II

NSC	96M	1-4	Primavera

A pesar de algunos rumores que anunciaban una fecha de lanzamiento para Semana Santa, poca cosa más se ha revelado acerca de nuestra propia versión del gran éxito para PC, *Quake II*. Lo que sí se ha confirmado es un modo *deathmatch* para cuatro jugadores, que utilizará niveles específicos para la N64, pero todavía no está muy claro si serán todos nuevos, o tan sólo versiones reducidas de las palestras para el PC.

De todas maneras, esperamos que sea bueno. Tiene que serlo, en realidad, cuando todavía tenemos al gran conquistador *GoldenEye* gobernando en todo lo que se refiere a destrucción a base de tiroteo entre colegas. Y siendo una de las mejores experiencias multijugador disponibles para PC, *Quake II* tiene todo el potencial necesario para convertirse en una excelente ración de carnicería social. En su forma original, la equilibrada selección de armas, desde lanzagranadas a ametralladoras o el nivelador de paisaje BFG, así como el preciso diseño de los niveles, están perfectamente combinados con una atmósfera rica, tensa y sangrienta. Esperamos que los desarrolladores de Raster no se hayan olvidado de lo que lo hizo bueno en primer lugar, y, si están creando niveles nuevos, que eviten la selección francamente decepcionante de palestras casi idénticas de *Turok 2*. Aunque, después de decir eso, sólo podemos rezar por que Q2DM1, generalmente reconocido como el mejor nivel multijugador de *Quake II*, con pasillos estrechos, amplios espacios abiertos y túneles bajo el agua, sea lo bastante bueno.

Por otra parte, parece ser que el juego para un único jugador está intacto con respecto a la versión para PC, lo que significa que tendrás que emprender incesantes caminatas a través de hordas de enemigos cyborg putrefacientes, accionar unos cuantos interruptores y volar una pared de vez en cuando.

Espera, además, una sucesión de escenarios impresionantes y pequeños detalles que resultan de lo más satisfactorios, tales como el nivel en el que tropiezas con una prisión en la que cada celda contiene un marine con el que los Stroggs (los malos en *Quake II*) han experimentado y que te ruega que le mate. Y la manera en que los enemigos muertos desprenden enjambres de moscas, o son resucitados por médicos alienígenas, y la forma en que la ametralladora se sacude entre tus manos obligándote a reajustar el punto de mira, son geniales. Buen trabajo.

Y también parece muy prometedor que Raster tenga que enfrentarse a las capacidades gráficas de la N64. Definido y claro, por lo que hemos visto hasta el momento, *Quake II* parece sensiblemente similar al original para 3DFX PC, y muy, pero que muy superior a la turbia y borrosa aparición de Quake en la N64.

Si nuestros espías altamente disfrazados tienen éxito, tendremos una *review* dentro de un número o dos.



Tu pistola, explosiones, ríos de sangre, y todavía estás vivo. Hurra.



¡Huye! Un poco cobarde por parte de un marine espacial de la elite.

Esta sección también presenta montones de bichos en miniatura.

La vista del juego será en primera persona, al estilo de Turok.

Un Armorine se encuentra con una reina bicho alien. Mátala.

No podemos esperar a hacernos con una versión más completa.

Cacería de insectos

ARMORINES

ACCLAIM	128M	 1-4	Diciembre

Armorines, que se encuentra en estos momentos en las primeras fases de desarrollo en Probe, es un *shoot 'em up* futurista en primera persona basado en una serie de cómics y que utiliza el motor de *Turok 2*.

Pero eso no quiere decir que se parezca en nada a *Turok 2*, ya que el equipo de diseñadores de *Armorines* ha puesto un gran interés en dar a su juego una identidad propia y distintiva. Es, en consecuencia, un juego de tiros muy elaborado, con 20 niveles más pequeños dispuestos en cinco escenarios, y con un jefe enorme para cada uno.

Este juego nos trae a la memoria la película *Starship Troopers*, ya que todos los enemigos son bichos gigantescos que han invadido el planeta. En Probe han estado trabajando en la animación de las muchas especies diferentes, que van desde zánganos diminutos a enormes bichos con cerebro, para hacerla tan horripilantemente parecida a los insectos reales como fuera posible. La primera versión que vimos era en verdad impresionante, con los bichos echando a correr hacia el pobre Armorine (de los que hay variedades macho o hembra) cada vez que oían un ruido o percibían un movimiento. Cabe decir que ciertas especies son también propensas a hacerse pedazos entre sí cada vez que tropiezan unas con otras.

El equipo de Probe ha tenido mucho tiempo para perfeccionar el motor de *Turok 2* y nosotros os pondremos al día muy pronto.

El gran guerrero

WAR: FINAL ASSAULT

MIDWAY	128M	1-4	Finales del 99

Con todas esas armas nucleares esparcidas por ahí, oxidándose en las antiguas repúblicas soviéticas, es sólo cuestión de tiempo antes de que algún dictador chiflado les ponga las manos encima a algunas de ellas para un poco de devastación en un videojuego.

Y eso es exactamente lo que ha sucedido en la nueva máquina de monedas de Atari, un *shooter* en primera persona llamado *War: Final Assault*, que se abrirá camino hacia la N64 a finales de año. El General Uri Alienov de la Libre República de Irkutsk es el tipo malo con ojos de insecto, y un equipo de cuatro mercenarios de primera categoría es lo único que se opondrá entre él y Chernobyl 2. La hora de la mutación ha llegado.

Ocho niveles y unos meros 30 minutos de matanza a sangre fría son todo a lo que se tendrá que enfrentar un único jugador, pero el aspecto del juego en el que se centrarán tanto la arcade como la N64 es en un frenético modo multijugador, con un total de 14 escenarios de *deathmatch*. Hay 12 armas deliberadamente brutales con las que desmembrar a tus amigos, y un sinfín de opciones y modos escondidos típicamente americanos. En la versión arcade, por ejemplo, las palestras van apareciendo gradualmente a medida que la máquina envejece. Es el *NFL Blitz* de los *shoot 'em up* en primera persona.



Este exquisito lanzallamas es una de las 12 brutales armas.

Hay un montón de escondites para un deathmatch.

¡Mira el tamaño de ese arma! Este juego no se abstiene de nada.



RPG NOTICIAS

Aquellos de vosotros que echéis de menos quemar rastrojos estáis invitados a....

Granjear

HARVEST MOON

NATSUME	96M	 1	Invierno 99

Después del extravagante Legend of the River King, los de Natsume ya están preparados para llevar a tu Gran Caja de la Alegría el Harvest Moon 64. Su lanzamiento está previsto para el próximo verano y se dice que la conversión a PAL le seguirá pronto, lo que significa que en otoño podremos empezar a sembrar... O eso esperamos.

Harvest Moon es esencialmente un RPG de granja, lo que no parece muy excitante a primera vista. Sin embargo, aquellos que habéis tenido la suerte de jugar con la versión en color de la Game Boy sabréis que un tema que parece de lo más aburrido ha sido reconvertido en un juego muy entretenido y, además, divertido.

Aparentemente, el objetivo del juego es la reconversión de la granja de tus padres, es decir, tomar las riendas de una granja que había dejado de rendir y conseguir que vuelva a ser productiva. Tienes que sembrar, cosechar, cuidar del ganado, vender los productos, etc. Sin embargo, el juego no se reduce simplemente a la gestión de recursos, sino que además puedes comerciar y relacionarte con más de cincuenta personajes diferentes, desde el alcalde del pueblo hasta el cartero, pasando por el farmacéutico y los golfillos el barrio. También puedes trabajar a media jornada, apostar en las carreras de galgos, ir de vacaciones, entendértelas con el tiempo y, si te sientes sólo, puedes hacerte con un perro (o un loro o un hamster), o puedes incluso casarte con cinco muchachas en edad de merecer.

Confía en nosotros, el juego es mucho más divertido de lo que parece a simple vista. Para que te hagas una idea de lo bueno que es, tan sólo te diremos que cuando Miquel pilla la Game Boy es para jugar con *Link's Awakening DX* o con *Harvest Moon DX*. La versión de 64 bits actualiza y mejora los gráficos de la versión SNES de 1997. Tan pronto te sumerjas en el juego, verás cómo te absorbe por completo. Dale una oportunidad o Sonia tendrá que rezar para que el tiempo le sea propicio. De lo contrario, andará por ahí perdido pensando en cómo diablos va a sacar la granja adelante si no sabe ni cómo se ordeña una vaca.

Bueno, ya lo sabes, tan pronto tengamos más noticias te las contaremos.



En la parte inferior de la pantalla puedes seleccionar tus herramientas.

El caballo, el mejor ayudante del granjero.

Un hermoso paisaje, bastante más grande que el de la versión Game Boy. También con un pueblo entero para explorar.



No te pierdas las previsiones meteorológicas.

Minty, creo que hoy podríamos merendar costillas de cordero.



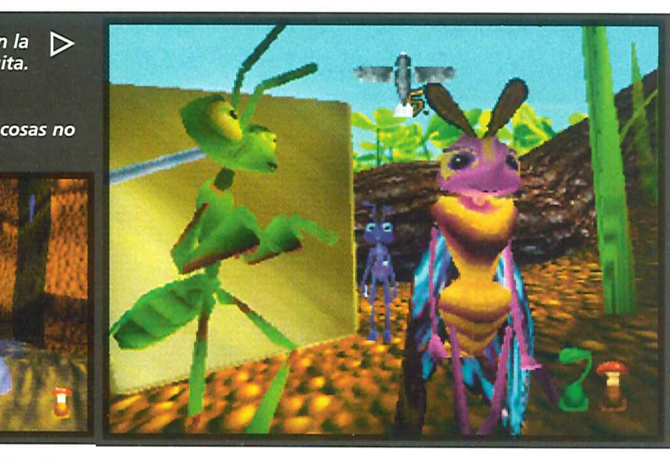
En total, hay más de cincuenta personajes.

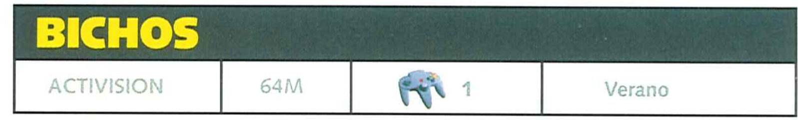


El saltamontes le va a arrancar la cabeza a Flik tan pronto como le mire.

A Flik le cae la baba con la hormiguita.

Seguro que ese tipo de cosas no se pueden enseñar...





Una pandilla de hormigas

La versión para la N64 de la película animada por ordenador de Pixar está en manos de los desarrolladores Traveller's Tales, y afortunadamente, no se trata tan sólo de una conversión directa de la decepcionante versión para la PlayStation.

La estrella del juego es una joven hormiga llamada Flik, que tiene que defender a su colina de hormigas de, entre otras cosas, una banda de malvados saltamontes. Es un juego de plataformas en 3-D con 15 niveles de plantas gigantescas y laberínticos túneles de hormigas, con unos 60 desafíos extra para distinguirlo del original para PlayStation. Flik tiene la variedad de movimientos usual en los plataformas en 3-D, desde el salto largo al «golpe de trasero», y puede hacer uso de muchos de los objetos que se va encontrando en los niveles. Puede lanzar la fruta a los saltamontes para dejarles fuera de combate, y usar las semillas vellosas de dientes de león como paracaídas para aterrizar sano y salvo en las grandes caídas. Eso no quiere decir que una hormiga de verdad se pudiera hacer daño al caer, claro.

Hay también un generoso número de objetos de jardín esparcidos en las etapas en el exterior, desde macetas enormes hasta herramientas puntiagudas. En algunos de los puzzles es necesario descubrir maneras tanto de trepar como de deshacerte de esos obstáculos, y una de las mejores formas de hacerlo es encontrar semillas, plantarlas cerca del obstáculo y ver cómo brotan, al estilo de *Zelda*, hasta que te permiten trepar por encima.

El hecho de que la jugabilidad esté basada en una misión ofrece una gran variedad de tareas a llevar a cabo. Algunas veces tienes que alimentar a los saltamontes para mantenerles ocupados, mientras que otras veces es mejor evitarlos del todo. Hay otros personajes escondidos que te ayudarán en la lucha por salvar la colina de las hormigas, a quienes dan voz los mismos actores de comedia norteamericanos que proporcionaron el diálogo a la película.

Bichos sale en Estados Unidos este mes, y la versión europea le seguirá un poco más tarde.

¡Vuela! ¡Vuela hacia la libertad!

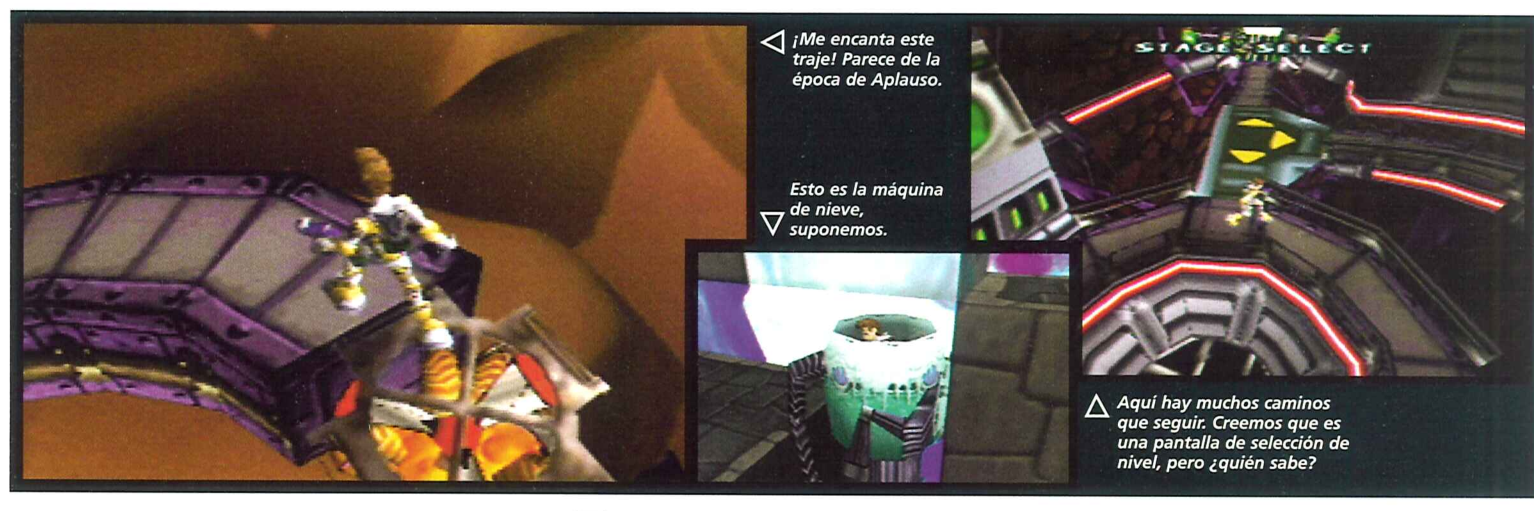
Será mejor que plantes eso en alguna parte.



Ten cuidado con las avispas escondidas furtivamente.







¡Me encanta este traje! Parece de la época de Aplauso.

Esto es la máquina de nieve, suponemos.

Aquí hay muchos caminos que seguir. Creemos que es una pantalla de selección de nivel, pero ¿quién sabe?

Atrapado en la mina

LODE RUNNER

INFOGRAMES	64M	 1	Disponible

Si tienes buena memoria (y arrugas) recordarás el Lode Runner original, un juego de puzzles y plataformas en 2D en el que tenías que manipular los decorados para vencer a tus enemigos. Apareció en 1983, que fue un año en el que todos llevábamos unas pintas espantosas. Fue muy popular y hay alguien de la redacción que lo recuerda con mucho cariño (¡esas edades!) e incluso lágrimas en los ojos...

El intento de traer a finales de los noventa este pedacito de antigualla videojueguil ha comportado la puesta al día total de *Lode Runner*. Ahora está en las tres dimensiones de rigor y tiene montones de extras. De todos modos, estas 3D ni son fiables del todo ni son del modo que las conocemos en juegos como *Mario 64* o *Zelda: Ocarina of Time*. *Lode Runner* emplea unos preciosos decorados en 3D, pero el movimiento y la jugabilidad son en 2D. Aquéllos de vosotros que hayáis probado *Pandemonium* y su secuela en la PlayStation sabréis de qué hablamos.

En cualquier caso, creemos que *Lode Runner* no será tan discreto gracias a la abundancia de ideas. El objetivo del juego es extraer el suficiente oro de la mina como para avanzar a través de sus cien niveles. Para conseguirlo, tendrás que dejar libres obstáculos y vencer a tus enemigos con una aproximación al juego de tipo puzzle, como disparar a un agujero del suelo para que el enemigo que te persigue caiga por él. También puedes tirar bombas sobre los azulejos para encontrar un pasadizo secreto que cruza un laberinto. Montones de potenciadores se cruzarán en tu camino: un taladro-robot, discos para lanzar o máquinas generadoras de nieve, por ejemplo.

Los desarrolladores, Big Bang, han querido poner al día el original sin sacrificar por ello lo que era bueno antes, como en el caso de *Bomberman 64*. Dentro de poco veremos si lo han conseguido.


El juego funciona en alta resolución sin la ayuda del Expansion Pak.



El objetivo es ir de una punta a la otra.

Un nivel más pequeño, según parece.

El meollo de la cuestión... No, no, el origen de todos los niveles.




¡Un Porsche! Hay un montón de vehículos reales agradablemente rápidos.

Mm. Los fondos no son muy... buenos. Pero la velocidad es convincente.

¿No te recuerda a F-Zero X? «No.» Habrase visto, ¡qué descaro!

Road-eo

ROADSTERS '99

TITUS	96M	1-4	Verano

Titus, ¿eh? Mejor conocidos en la N64 por su mediocre *Automobili Lamborghini*. Estos desarrolladores con base en París tendrán que sacarse un conejo enorme del sombrero para convencer a todo el mundo de que *Roadsters '99* será algo más que un simple *pse pse*.
Afortunadamente, parece ser que en Titus ya han empezado a alimentar a esos mamíferos saltarines con orejas grandes y a introducirlos en los sombreros: *Roadsters* parece un intento concertado de arreglar todo lo que estaba mal en *Lamborghini*.

Lo que explica por qué están utilizando el motor de ese juego y basándose en él considerablemente. Han quitado el manejo excesivamente nervioso y han añadido unos giros y una aceleración súper suaves; también han echado por la borda el paso de tortuga de *Lamborghini*, y lo han sustituido por una apabullante sensación de velocidad. Y, demos gracias, un montón de otros adornos, truquillos y mejoras, hacen que *Roadsters* parezca una propuesta mucho más interesante que su frustrante hermano mayor.

Casi todo en el juego es por lo general más grande y mejor que en su antecesor. Podrás conducir 20 coches, todos basados en sus equivalentes en la vida real, incluyendo BMWs y Porsches, y también podrás elegir un piloto distinto para tu reluciente bestia de cuatro ruedas. Esto podría tener sólo razones ornamentales, pero esperamos que Titus esté planeando un modo por el que tu elección de piloto tenga algún tipo de efecto en la conducción.

Pero una de las cosas que *Roadsters* sí tiene, es un modo *replay* descaradamente inspirado en *Gran Turismo* y que te muestra tus esfuerzos desde una gran variedad de ángulos de cámara. Si resulta que *Roadsters* acaba siendo compatible con el Expansion Pak también puedes esperar algunos exquisitos *playbacks* de tu actuación en alta resolución.

Por otra parte, hay diez circuitos en los que competir, además de un par de escondidos (y las combinaciones usuales de clima y día/noche) todo repleto de detalles, al contrario de las simples carreras de *Lamborghini*. También hay dos modos para cuatro jugadores. Uno es el de competición normal, el otro es algo que Titus guarda firmemente bajo sus sombreros. ¿Qué será? No sueltan prenda...
Pero lo descubriremos. No te preocupes.


Tiene mucho del estilo Titus...

El esfuerzo previo: Lamborghini. Aquí no acertaron con el manejo.


Una nena descargada al volante de un coche rápido. Qué emocionante, chicos.

¡Una secuencia de intro espectacular!



GO! GO!



日本製

Gordo, joven y triunfador

Smash Bros me llena de emoción.

En Japón todo el mundo lucha estos días. No deja de ser un poco sorprendente. La lucha no es algo que se les dé especialmente bien, por una razón u otra; quizá sea la falta de práctica o el pequeño tamaño del país. Escribe «Japón lucha» en tu buscador de Internet (en inglés, claro: «japan fighting») y te saldrá un montón de información acerca de la Saturn de Sega.

No te preocupes, Japón tiene un espíritu muy marcial en estos momentos debido a dos causas principalmente. La primera es que tienen un nuevo campeón de sumo.

Smash Bros *en las calles japonesas, en las tiendas de juegos...*



La segunda es un juego para la Nintendo 64 que se llama *Smash Bros* y que no sólo ha salido ya a la venta sino que se ha agotado. Es un *beat 'em up* excelente e innovador.

Las dos cosas han sido noticia de portada (o casi). Lo de Chiyotaikai, el campeón de sumo, fue un shock porque es un jovenzuelo si se compara a los otros campeones. Nadie lo tenía en cuenta para el triunfo, pero se quedó con todos y ganó.

¿Y lo de Nintendo y *Smash Bros*? Bien, todo el mundo pensaba aquí en Japón que la Nintendo Corporation había vuelto a fabricar cartas. Cuando apareció el cartucho, los jugadores de todo el país se equivocaron al interpretarlo como la imagen de un gordo muy gordo que era el gran triunfo de una partida de póquer. Más o menos. No, vale, estoy bromeando, pero si vivieses aquí sufrirías las consecuencias de tanto tiempo sin un buen juego que echarse a nuestra querida consola.

...para muchos era el único modo de probarlo. Se habían agotado las existencias.



El nuevo campeón de sumo japonés: el joven Chiyotaikai.

Tanto tiempo que si eres un poco joven puede que no hayas coincidido con ningún gran lanzamiento. Venga, un hurra por Chiyo, otro por *Smash Bros* y un tercero porque la vida es bella.

Lo único que podría igualar la alegría que siento en mi ser intrínseco e intransferible sería que Chiyotaikai saliese en la secuela de *Sumo 64*. De este modo se combinarían los más recientes *hits* japoneses y me harían un hombre de lo más feliz.



MADE IN JAPAN

Este mes, Max nos tiene un poco asustados. Suponemos que es porque ha pasado mucho tiempo, demasiado, viendo combates de sumo. Y comiendo pan tostado.

Picachu está para comérselo

Como la arena en un día de playa, Pikachu llega a todas partes. La última forma de invasión inventada por los japoneses te conquista por el estómago. Por algo más de dos mil yenes, esta sandwichera Pokemon dejará con la boca abierta a tus amigos. Ya es tarde para hacerte un sandwich de Semana Santa de bacalao, espinacas y garbanzos, pero te sirve igual... De todos modos, imagina servirle una tostada con un monstruito grabado a tu corazoncito un domingo por la mañana...



La Bolera

Si Milo's Astro Lanes no estaba a tu altura en lo que respecta a bolos, échale un vistazo al último lanzamiento de Arena. Super Bowling salió por aquí a finales de marzo y permite que cuatro jugadores se sienten como John Turturro en Fargo y den el numerito con las bolas y los bolos y personajes de lo más normal...





Aunque, ¿no ha de tener algo excepcional siempre la Nintendo 64? En este caso es el amplio abanico de pistas, que incluyen la inevitable de hielo. También hay un extraño modo llamado «Golf Bowling», con normas cambiadas y una nueva perspectiva sobre las chatis (mira la foto para entenderme).

¿Quieres elegir un nuevo proyecto de futuro?

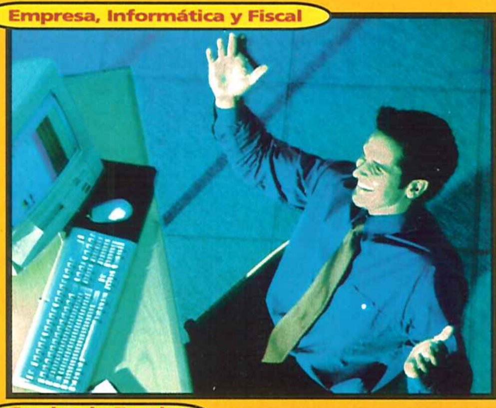
Manualidades y Decoración



Acceso a la Universidad



Empresa, Informática y Fiscal



Auxiliares Sanitarios



Peluquería y Estética



Graduado Escolar



Gestión Inmobiliaria



Auxiliar de Clínica Veterinaria



Monitora de Aeróbic y Gimnasio



CURSOS CCC 1999 • Más información: 902 20 21 22

Manualidades y Decoración
•Monitora de Manualidades
•Decoración •Escaparatismo

Fotografía e Ilustración
•Fotografía
•Aerografía •Dibujo

Música
•Guitarra •Teclado
•Solfeo •Acordeón

Belleza y Moda
•Peluquería •Esteticista
•Diseño de Moda •Modista

Deporte y Salud Física
•Monitor de Aeróbic
•Quiromasajista MDF
•Preparador Físico y Deportivo
•Monitor de Gimnasios

Cultura
•Graduado Escolar•Escritor
•Acceso Univ. mayores de 25 años

Oposiciones
•Aux. de Correos •Prof. de Autoescuela

Empresa e Informática
•Introducción al Euro
•Asesor Fiscal •Contabilidad
•Asesoria Laboral
•Administración de Empresas
•Dirección Financiera
•Aux. Administrativo
•Dominio y Práctica del PC (Win. 95 o 98)

Marketing y Ventas
•Marketing •Psicología y Ventas
•Gestión Grandes Superficies

Calidad, Riesgos Laborales y Medio Ambiente
•Técnico en Calidad y Certificación
•Prevención de Riesgos Laborales
•Técnico en Medio Ambiente

Área Inmobiliaria
•Gestor Inmobiliario
•Gestión de Fincas

Otras Profesiones
•Bibliotecario y Documentalista
•Investigación Privada

Idiomas
•Inglés •Francés •Aleman •Ruso

Auxiliares Sanitarios
•De Enfermería
•De Geriatría •De Puericultura
•De Rehabilitación
•De Jardín de Infancia
•Técnico en Animación Geriátrica

Veterinaria y Cuidado de Animales
•Aux. Clínica Veterinaria
•Peluquería y Estética Canina
•Aux. Clínico Ecuestre
•Psicología Canina y Felina
•Adiestramiento Canino

Técnicos
•Carné de Instalador Electricista
•Fontanería•Mecánica •Motor
•Técnico de Mantenimiento

Electrónica
•Electrónica •Radio •TV

Cocina y Hostelería
•Cocina Profesional
•Maitre •Camarero •Barman

Técnica, Electrónica y Mantenimiento
•Electrónica •Hidráulica y Neumática
•Electrónica de Potencia
•Máquinas y Automatismos Eléctricos
•Electricidad Industrial
•Autómatas Programables

Cursos Interactivos de Entrenamiento

(En Soporte Multimedia CD Rom)

Mantenimiento Industrial
(Incluye todos los Cursos de Área Técnica, Electrónica y Mantenimiento)

Empresa
•Contabilidad I
•Contabilidad II
•IVA •IRPF

Técnico en Gestión Contable y Tesorería
(Agrupa los Cursos del Área Empresa más el Curso de Creación y Dirección de Empresas)

☒ Sí, quiero

recibir Gratis y sin compromiso información sobre un Plan de Formación a mi medida en el Curso de: ____________________

____

Y conseguir completamente gratis la Guía de Programas de Formación.

Nombre y apellidos ____________________

Fecha de nacimiento   /   /

Domicilio   Bloque   N.º   Piso   Prta.

Cód. Postal   Población

Provincia   Teléfono   D. N. I.

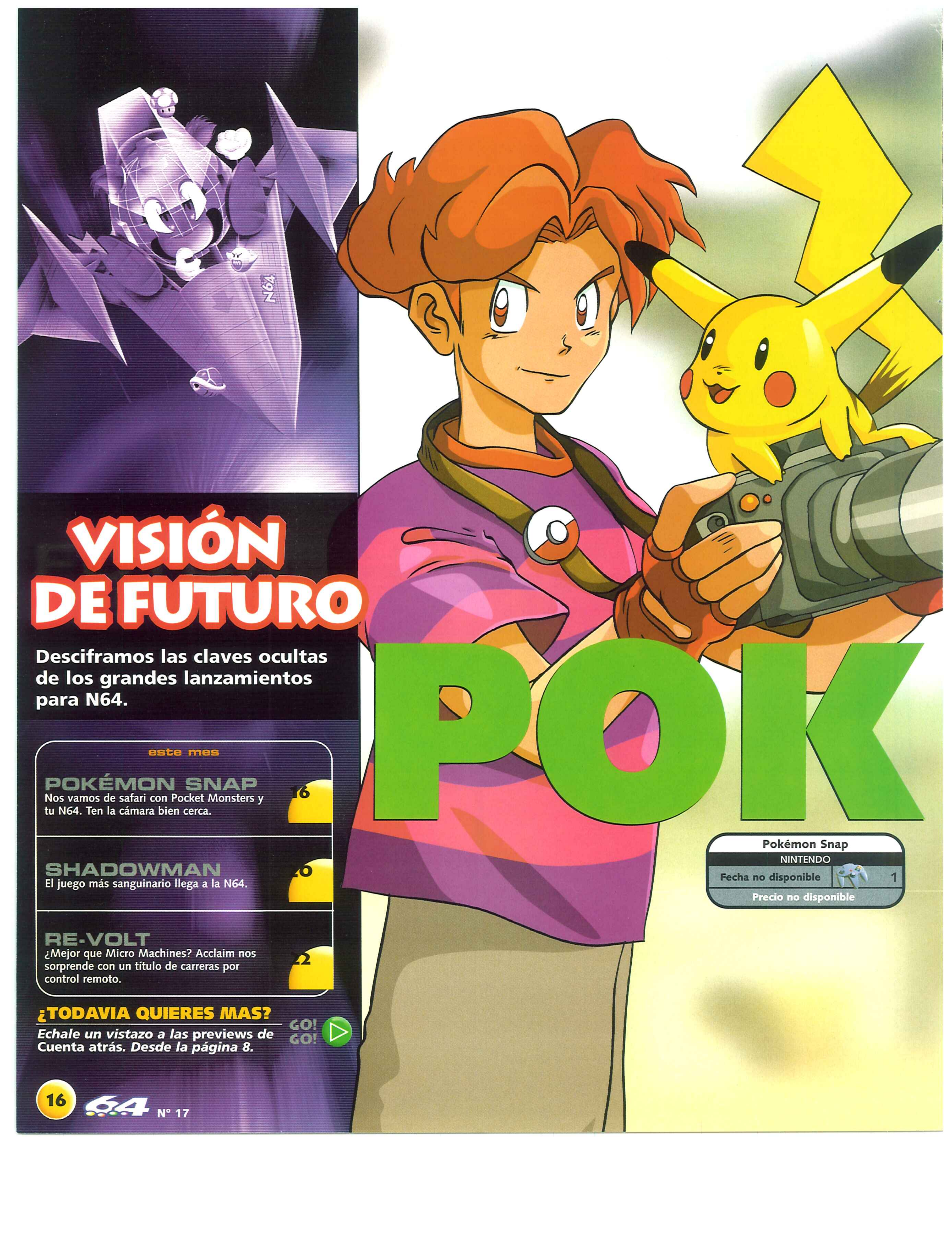
E-Mail

Tu información nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes el Derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222
28080 MADRID
ESPAÑA
Gracias

QF 6

CCC 902 20 21 22



VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64.

¿TODAVIA QUIERES MAS?

Echale un vistazo a las previews de **Cuenta atrás**. *Desde la página 8.* GO! GO!

A no ser que andemos muy equivocados, esto es un miembro de la familia de los Doduo.





Si esta foto no gana un premio, no será justo.



Si esto representa ser el profesor Oak, entonces debe de utilizar una crema anti-arrugas muy potente.



¡Pero si es Slowbro! Cuando está despierto es igual de duro que un oso. Me refiero a un osito de peluche.



Hay zorros por el monte. Trae para aquí mi escopeta. "¡Asesino!"



Instigados quizás por el artículo de la sección Planet Game Boy sobre Pokémon, Nintendo acaba de confirmar que se lanzará una versión para el mercado americano del extraño Pokémon Snap.

El objetivo del juego, si es que se puede realmente hablar de un objetivo, es explorar la inmensidad de la isla de Pokémon —que es una especie de Jurassic Park pero con animalitos entrañables— capturando con tu cámara imágenes de Pokémons salvajes para el catálogo del profesor Oak. Un poco como una versión ampliada del Safari Zone del *Pokémon* de la Game Boy, estás equipado con manzanas para dar de comer a los animales con los que te vayas encontrando, y rocas para lanzarles cuando quieras fastidiarlos. La táctica que utilizarás para conseguir las mejores fotos de cada especie es una cuestión esencial, ya que el profesor Oak sólo quiere las mejores para su trabajo de estudio. Claro que no estás forzado a tomar las mejores fotografías cada vez. Igual que en *Pilotwings*, puedes fotografiar todo lo que se te antoja, utilizando el objetivo zoom y la flauta Pokémon para atrapar en tu carrete los animalillos en su entorno natural. Tu libertad para ir por donde quieras de la isla está limitada, porque Zero One (tu vehículo todoterreno) no está capacitado para salirse de la carretera. Sin embargo, la ruta por las carreteras y los caminos de tierra la decides tú. Es importante planificar tu viaje para ir a dar con la máxima variedad de monstruitos. Algunos los encontrarás haciendo una siesta a la sombra de los árboles, resguardados del calor, mientras que otros sólo aparecerán si hay Pokémons para perseguir. Los Pokémons vuelan, nadan, hacen agujeros en el suelo, y se enfilan por todos lados, pero como tienden a ser un poco tímidos, sólo un cazador de fotos paciente conseguirá retratarlos a todos. *Pokémon Snap* saldrá a finales de Junio en Estados Unidos, y si hay suerte, no tardará en llegar aquí después de que la versión de la GameBoy haya conquistado el mercado.

GO! GO!



ÉMON SNAP

sonríe a la cámara



DD-mon

Pokémon Snap en un principio iba a ser uno de los juegos de lanzamiento del 64DD, el Disk-drive reescribible de 512 megabits para la N64. Todo ese espacio en la memoria se pretendía utilizar para crear un álbum enorme de fotos de Pikachu y sus colegas jugando, que después se podrían trasladar a programas de pintura como *Mario Artist*, donde se podrían retocar libremente.

Pero como la DD ya es seguro que no saldrá en los Estados Unidos, Nintendo ha seguido adelante con una pequeña alteración de planes, creando una versión sólo para cartucho donde se pueden tener guardadas hasta 60 fotos a la vez, que hay que decir que ya es una buena cantidad. Japón, por eso, tendrá la versión DD cuando se lance allí la 64DD este verano, o quizás habrá una versión parecida a las de *F-Zero X* y *Zelda*, que utilizan el drive sólo cuando está disponible.

A éstos no los verás nunca en la versión para la Game Boy.





Quieren manzanas. Muchísimas manzanas.

La lista completa de los monstruos que ya llevas capturados en tu carrete.



Pokémon Print





Escoge tus fotos preferidas en el Lawson Station...

...y te podrás llevar a casa una lámina de pegatinas Pokémon.



Los japoneses, cómo no, han ideado una cosa bastante original para su uso conjunto con su versión de *Pocket Monsters Snap*. Ya que cada foto que hagas durante el juego será única, es muy probable que el cazador de Pokémons empedernido consiga alguna imagen buena de Pikachu. Pero un principiante podría con un poco de suerte encontrarse cara a cara con un tímido Chansey o un poco común Wigglytuff, y conseguir un retrato impactante de uno de estos animales en su hábitat natural. Así que, ¿qué hacer cuando tienes una foto muy buena y la quieres enseñar al resto de los mortales? Es muy simple: te llevas tu cartucho al Lawson Station de la esquina, lo enchufas en la máquina que verás allí y haces imprimir unas cuantas docenas de pegatinas en color de estilo Print-Club, que después podrás regalar a tu familia y a tus amigos. Por desgracia, no encontrarás ningún Lawson Station fuera de Japón; pero quién sabe, quizás instalarán algo similar cuando el juego llegue aquí. Estamos deseosos de empapelar la oficina de pegatinas de Slowbro "molestando" a Ponyta.

¡Dispara!

Se te concederá un «shutter chance», que significa la oportunidad de hacer una foto, cada vez que saques tu cámara estando cerca de un Pokémon. Acércate lo más que puedas a tu sujeto, utilizando el zoom, y espera a que el Pokémon haga algo interesante. Un retrato de Paras rascándose sus protuberancias en forma de setas tiene sin duda menos valor que una foto de Pikachu cocinando dichas «setas» mediante una descarga de 10000 voltios. A algunos Pokémon les encanta que se les hagan fotos, pero hay otros que se irritan al oír el ruido del disparo de la cámara, e intentarán cazarte si no te vas corriendo del territorio.



Dos monstruitos fuera de lo común dan pie a formar un álbum de calidad.

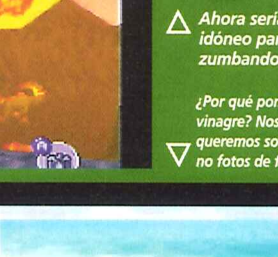


Ahora sería el momento idóneo para salir zumbando de aquí.

No está mal para ser la primera partida que hicimos.

¡Ay, qué monos!

Esto es Ponyta, cabalgando por las montañas volcánicas de la isla de Pokémon.



¿Por qué pones esa cara de vinagre? Nosotros lo que queremos son fotos alegres, no fotos de funeral.

¿Es un Pokeball auténtico o simplemente un Voltorb disfrazado?





De cero a Zero

Zero One es el nombre del extraño aparatejo que sirve para transportar a los visitantes a través de la isla de Pokémon. Aunque tenga aparentemente tres ruedas, sólo avanza por los raíles que hay sobre las carreteras. Pero, ya que algunos Pokémon prefieren vivir en áreas muy apartadas, Zero One puede alterar de forma que esté capacitado para atravesar los terrenos más inhóspitos. Para conseguir fotos de los tenebrosos Poliwag, que a pesar de poseer piernas viven bajo el agua, tendrás que equipar tu Zero One con inflables de goma. Para encontrar las entradas a las cuevas donde habitan los Geodude, tendrás que utilizar un miniavión del Zero One para subir a las montañas.



Se mueve mucho el trasto ese llamado Zero One. Ése es Ash, preparado para dar una vueltecita por la isla.

CONTINUARA... Pronto te traeremos más noticias sobre esta extravagancia.



CARNE PICADA

Como es de esperar en un juego de Acclaim, Shadowman incorpora una gran cantidad de ingredientes que aderezan el plato que han cocinado. Se corta la carne, se adoba en vudú y se cocina en un fuego alimentado por almas torturadas. Más o menos. Todos ellos están sangrientos. Estos son los platos que sugiere el chef...

VOODOO WEAPONS

Armas de vudú. Esta selección, eléctrica y ecléctica, de cortadores de carne sólo la puede utilizar Mike LeRoi cuando es Shadowman, por lo tanto en la Deadside. No deja de ser una buena opción si consideramos la gran cantidad de seres monstruosos que frecuentan la zona.

FLAMBEAU

Flambeador. Claramente una antorcha. Es muy útil para iluminar los numerosos y oscuros pasajes por los que habrás de pasar. El Flambeau sirve además para lanzar bolas de fuego.

SHADOWGUN

Pistola de las tinieblas. La versión Deadside de la pistola Desert Eagle de Mike LeRoi. Esta pistola que tiene un rayo de neón azul, roba energía vital (y almas torturadas) al enemigo.

BATON

Batuta. Un instrumento de vudú que sirve para trocear monstruos. El segundo uso del Baton es el teletransporte. Sólo tienes que colocarla en unos podios especiales para trasladarte a distintas localizaciones.

MARTEAU

Martillo. Parece ser la mandíbula de una especie de oveja y tiene unos efectos ciertamente inusuales, mortales... Si lo golpeas contra el suelo producirás unas ondas que harán polvo a tus enemigos. También lo puedes usar como tam-tam para el vudú.

ASSON

El Asson, espléndido, es un ataque con bolas de fuego que envía un cráneo veloz como el rayo hacia el enemigo lleno de energía mortal.

CALABASH

Acaso una de las armas tipo bomba más fantásticas que hemos visto nunca. Colócala en el suelo: corre como alma que lleva el diablo mientras arde la mecha y alucina vecina maravillas de colores con la explosión. Algunas áreas, marcadas con una inscripción específica, pueden ser destruidas con el Calabash para acceder a nuevos escenarios.

VIOLATOR

Esta mini pistola se encaja perfectamente en la mano de Shadowman. Más o menos como Barret, de Final Fantasy VII, pero unas diez veces más impresionante. Este artefacto de tres cuchillas rota a una velocidad creciente y destroza al enemigo en segundos. Como oferta especial del mes, un terrorífico efecto de sonido de carne despedazándose.

Shado

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

Una noche cualquiera en las mazmorras de *Magazine 64*. El equipo de redacción trabaja sin descanso para cerrar el número a tiempo mientras el dire, como de costumbre, se pasea ocioso, haciendo como que medita cosas importantes. De pronto, nuestro negrero emite un extraño gemido, los rasgos de su cara se deforman horriblemente (llueve sobre mojado...) y su cuerpo se eleva a medio metro del suelo. Está clarísimo: el director ha sido poseído por un ente sobrenatural. Su cabeza gira como la de la niña de *El exorcista*, y entonces grita con una voz de ultratumba apenas inteligible: «Estáis invitados a asistir a la presentación ante la prensa de *Shadowman* en las oficinas londinenses de Acclaim». A continuación, el jefe cae al suelo sin conocimiento. Fin de la anécdota.

Total, que le tomamos la palabra al más allá, y pasamos el 31 de marzo y el 1 de abril en la capital británica, por gentileza de Acclaim.

El lugar escogido por la compañía para presentar a los ojos del mundo su nueva maravilla fue una especie de iglesia medio derruida. El lugar era de lo más tenebroso, había sangre por las paredes y una lóbrega iluminación. Caminando todos en grupo, como corderos hacia el sacrificio, nos dirigieron a una sala más amplia en la que se habían instalado dos pantallas gigantes. En el fondo se podía distinguir la silueta de una persona colgada de ambos brazos... De repente, en las pantallas empezaron a sucederse imágenes de sacrificios, personas en la silla eléctrica, ahorcamientos... hasta que... ¡zas! ¡Fuego! ¡Fuego por todas partes! Súbitamente, un tipo medio desfigurado y con algún que otro miembro amputado se aproximó a nosotros haciendo muecas horribles, mientras el fuego chamuscaba las barbillas al personal... Cuando ya creíamos habernos sobrepuesto del susto, ¡el personaje desfigurado comenzó a arder! Terrorífico.

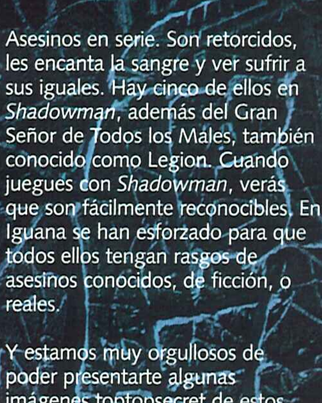
Más tarde, pudimos jugar a una versión bastante avanzada de *Shadowman*. A continuación, te relatamos nuestras impresiones.

Pero empecemos refrescándote la memoria: en *Shadowman* adoptas el papel de Mike LeRoi, un licenciado en filología inglesa. Trabajas a las órdenes de la sacerdotisa vudú Nettie, quien te encomienda acabar con cinco asesinos en serie, a la sazón zombis. Mike posee una máscara vudú que lo convierte en Shadowman. Transfigurado en este



△ Shadowman, tocando las maracas.

Es la abuelita de Caperucita en la dimensión DeadSide. ▽



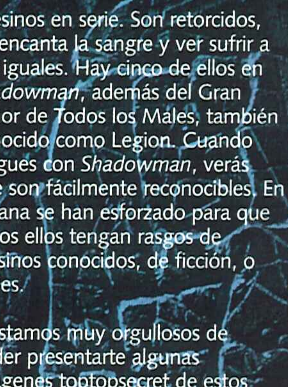
△ ¡Robert de Niro! ¿Recuerdas su personaje en El Cabo del Miedo, de Martin Scorsese?

INDESEABLES

Asesinos en serie. Son retorcidos, les encanta la sangre y ver sufrir a sus iguales. Hay cinco de ellos en *Shadowman*, además del Gran Señor de Todos los Males, también conocido como Legion. Cuando juegues con *Shadowman*, verás que son fácilmente reconocibles. En Iguana se han esforzado para que todos ellos tengan rasgos de asesinos conocidos, de ficción, o reales.

Y estamos muy orgullosos de poder presentarte algunas imágenes toptopsecret de estos ejemplares. Por ejemplo a Max Cady, que era el personaje interpretado por Robert de Niro que aterrorizaba a Nick Nolte en *El Cabo del Miedo*. Cada uno de los asesinos tiene su propio homenaje en Asylum.

Sin embargo, no creas que los asesinos tienen aspecto humano todo el rato. Cuando luchas con ellos pueden convertirse en algo mayor, más asqueroso y grotesco…



Se rumorea que este tipejo se parece mucho a un empleado de Iguana. Por suerte, no nos lo encontramos… ▷

Shadowman	
NSC/ACCLAIM/IGUANA UK	
Septiembre 99	1
Precio no disponible	

wman

Miedo, sangre, vudú... Es el gemelo diabólico de Zelda

inquietante personaje, podrás pasar al Deadside, un tenebroso mundo plagado de seres infernales.

En un plano más próximo de realidad, está el Liveside, menos tétrico, pero también rebosante de enemigos. Uno de tus principales objetivos es destruir el Dark Engine, un artefacto que permite a los zombis asesinos pasar del Deadside al Liveside a través de portales dimensionales.

Estamos ante un juego verdaderamente lúgubre y claustrofóbico. No obstante, su atmósfera asfixiante no está reñida con una libertad de movimientos increíble: puedes deambular por sus 20 niveles con una autonomía sólo vista en *Super Mario 64* y *The Legend of Zelda*. Además, los gráficos discurren con una suavidad extraordinaria y ni un solo polígono aparece de la nada. La cámara también es dinámica y suave, y no hay ni rastro de niebla. Por ejemplo, en el primer nivel, emplazado en las marismas de Louisiana, vislumbras en la lejanía la iglesia donde mora la sacerdotisa Nettie, y a medida que avanzas, aquélla se va haciendo más y más grande. Fabuloso. De hecho, Guy Miller, el director creativo, nos ha dicho que piensan ponerle una pizca de niebla para que la atmósfera sea más tétrica y envolvente.

Shadowman debe encontrar las tres partes de L'eclipser, una daga mágica indispensable para vencer a los asesinos en serie. Gracias a ésta, Shadowman puede viajar al Liveside y plantar cara a los zombis asesinos con sus armas vudú.

Además de armas, hay que localizar otros pertrechos, merced a los cuales podrás a explorar el mundo de Shadowman. Así, necesitarás los Gads, unos tatuajes vudú que te capacitan para caminar sobre lava, mover objetos que obstruyen el acceso a áreas nuevas… El Poigne, por ejemplo, es un Gad con aspecto de brazalete de púas que te permite trepar por cataratas de sangre. Delicioso.

Intercaladas con la acción, hay cerca de 45 escenas de vídeo que explican giros de la trama, te dan pistas, etc.

Shadowman es un juego absolutamente escalofriante. Por ejemplo, los portales dimensionales —llamados «Schims»æ consisten en torsos humanos suspendidos de sus brazos. Para cruzarlos, debes rasgar los pechos con el «Retractor», una herramienta parecida a la que utilizan los cirujanos para abrir cajas torácicas. Mmmm, qué gustirrinín.

En fin, ya ves que lo último de Acclaim promete ser un festival *gore* por todo lo alto. Te dejará helado de miedo. Chachi, sobre todo ahora que empieza a hacer calor.



△ La sutil iluminación contribuye a crear una atmósfera de lo más desasosegante.

GO! GO! ▷



Gracias al pak de expansión, los fondos son excepcionales.

Pequeños coches con grandes detalles.

Esas antenas cimbrean al compás del movimiento de los coches.

Una mancha de aceite en el circuito del vecindario.

Eso que hay al lado de la carretera, ¿es un piscina hinchable?

Puedes activar o desactivar las armas. Nosotros preferimos contar con ellas.

Re-Volt	
NSC/ACCLAIM	
Septiembre	1-4
Precio no disponible	

RE-VO

Los coches dirigidos por control remoto son una pasada, sobre todo cuando los sueltas por alguna calle poco transitada, rebotan contra el bordillo de la acera y acaban medio colándose por alguna alcantarilla. Lo malo es que la diversión suele acabar cuando ese vecino que jamás conduce, decide sacar a pasear justo ese día su todoterreno y, al abandonar su garaje, no se percata de que tu radio control está justo delante de su puerta. ¡Maldición!

Menos mal que los de Probe, creadores de *Extreme G*, vienen armados con la solución ideal para evitar estos molestos incidentes con el Land Rover del vecinito. *Re-Volt* ofrece toda la diversión propia de los coches por control remoto pero sin ninguna contrapartida desagradable. Al principio, puedes elegir entre ocho vehículos, aunque hay un total de 20 escondidos que van apareciendo a medida que superas los 14 circuitos disponibles. Cuando ya has aprendido a dominar los entresijos de estos cochecitos eléctricos, puedes pasar a modelos de gasolina más complejos que alcanzan velocidades capaces de poner los pelos de punta al mismísimo Schumacher. Los circuitos se ambientan en escenarios muy variados, desde una calle de barrio normal y corriente (repleta de coches gigantes sobre los que tienes que saltar), hasta un museo con planetario incluido, pasando por una complicadísima excursión por un supermercado desierto. El intrincado diseño de los circuitos hace que en más de una ocasión debas dar media vuelta y recorrer en dirección contraria algunos tramos, así que si eres muy rápido (o lento), podrás ver cómo los coches que maneja el ordenador se dirigen hacia ti. Además, puedes correr todas las carreras en los modos espejo e inverso. También se incluyen algunas armas opcionales, de modo que puedes decidirte por una carrera al estilo tradicional, o por una batalla motorizada tipo *Mario Kart* en una partida a varias bandas. Entre los

GRÁFICOS ● ***Gracias a un editor de circuitos muy completos podrás crear tus propios circuitos tomando prestados tramos y objetos del resto de carreras.***

El modo para varios jugadores tiene una pinta estupenda.

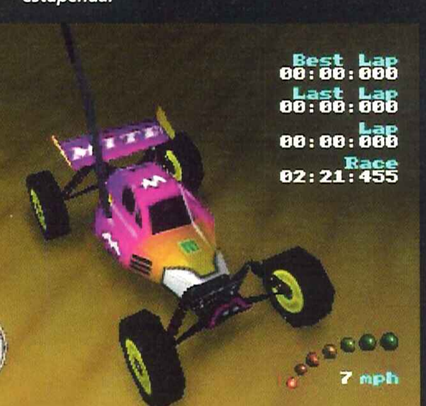


Atención, máquinas recreativas. Mezcladas con coches por control remoto, tenemos una combinación explosiva.

En este nivel, entre otras muchas cosas, encontrarás coches, bolas, baches, excavadoras y aspersores.



El otro día me cargué uno como este con mi todoterreno. Para que no sufriera, pasé tres o cuatro veces por encima.



Quizá no vayan a 180 por hora, pero la sensación de velocidad es auténtica.

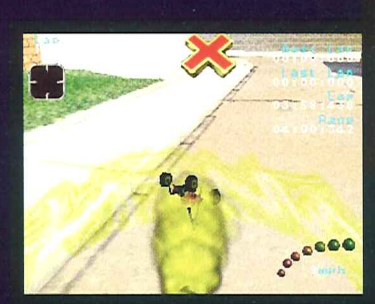


Se parece un poquito a F-Zero X, ¿no crees?





Un bólido maqueado como los que llevan los bacilones de discoteca los fines de semana, pero por control remoto. Hay gustos para todo.



Algo malo le ha tenido que pasar a ese coche, ya que va con las ruedas para arriba. Pulsa R para que vuelva a su posición normal.

LT derrapes caseros

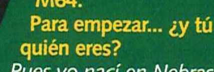
reforzadores más típicos tenemos cohetes y manchas de aceite, pero lo mejor que hemos visto es la enorme bola de acero aplasta-bólidos, que rueda por el circuito dejando extraplano todo lo que encuentra a su paso. Quizá su aportación más notable sea la inclusión de un editor de circuitos muy completo que te permitirá crear tus propios circuitos utilizando tramos de carreras y objetos que se encuentren en el juego. Podrás guardar los circuitos en un Controller Pak y, gracias al DexDrive, enviárselo vía Internet a cualquier aficionado a *Re-Volt* en cualquier rincón del mundo.

Se supone que el desarrollo de *Re-Volt* se completará a finales de junio, por lo que lo más probable es que podamos analizarlo a fondo cuando ya esté acabando el veranito.

CONTINUARÁ... Actualizaremos toda la información sobre *Re-Volt* en cuanto consigamos una versión completa del juego.

DAVID DIENSTBIER

Le gustaba dedicarse al culturismo, está a punto de comprarse su tercer coche, inventó el Taladro Cerebral y fue director de proyecto en ambos Turoks. Estamos hablando de David Dienstbier, Director Creativo de Iguana y, ante semejante currículo, la verdad es que impone respeto hacerle una entrevista. Pero allá vamos.



M64: Para empezar... ¿y tú quién eres?
Pues yo nací en Nebraska (en el centro de los Estados Unidos). Tengo 30 años y toda la vida me he dedicado a jugar. Ah, por cierto, mi nombre es David Dienstbier.

M64: Pues eres un tío grande, pero en el sentido literal de la palabra.
Sí, trabajé como preparador de fitness, y también me dediqué a las competiciones de culturismo.

M64: No está mal. ¿Eres consciente de que podrías tumbarme en un suspiro?
Mira, me he pasado 10 años levantando pesas y, si quisiera, podría destrozarle el jeto a alguien en un momento pero, ¿qué tiene eso de divertido? Es mucho mejor gozar de una vida tranquila y trabajar duro, vivir bien y disfrutar de lo que haces. No obstante, siempre hay momentos en los que te apetece arrancarle la cabeza a alguien, y cuando lo haces es como si te liberaras. Está muy bien.

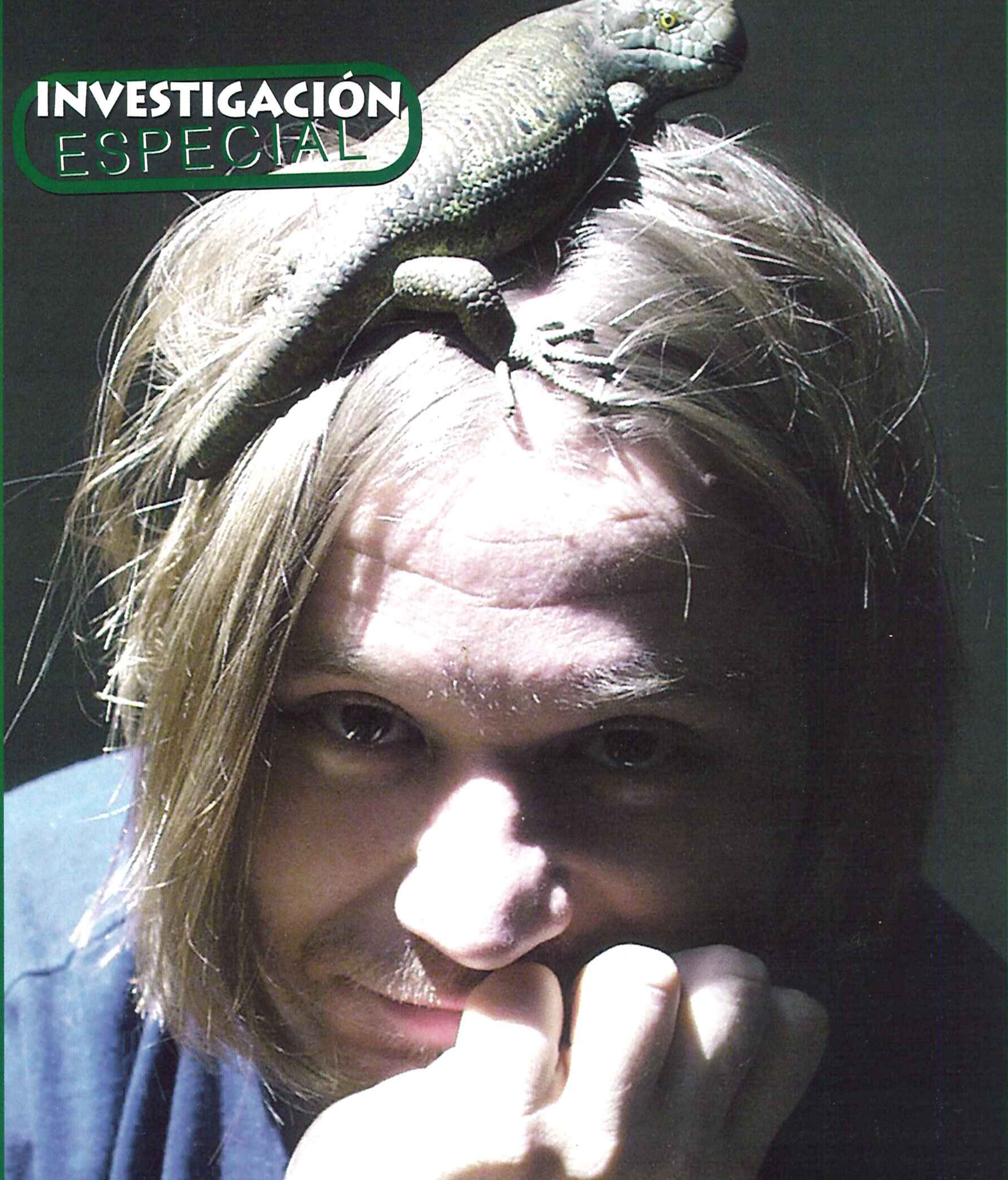


M64: No sé, no sé. ¿Qué más has hecho en estos 30 años?
He trabajado de camarero, de artista por libre, de ayudante de director creativo en una agencia de publicidad y también he escrito un par de guiones que todavía no he conseguido vender (no se lo digas a nadie, es un secreto). También tengo un título en arte y me pirro por mis ranas y camaleones. Ahora mismo tengo 19 ranas, dos lagartos, cuatro camaleones y un bicharraco de cola prensil con los que comparto la oficina.

M64: Ironías de la vida. Al final has acabado trabajando para Iguana, ¿no?
Sí. No me lo pasaba bien trabajando para el mundo de la publicidad y necesitaba un cambio. Los videjuegos parecían ideales. Siempre me ha encantado la industria del entretenimiento: cine, televisión, teatro... Sabía que, de algún modo, yo pertenecía a ese mundo. No tenía ni idea de a qué apartado en particular. Siempre he sido un fanático de los videojuegos, y creo que este negocio es tan legítimo como otro cualquier otro de este mundillo. Ahora escribo guiones, dirijo la música y el material gráfico y, en líneas generales, tengo la suerte de poder trabajar con un montón de gente súper creativa que inventa mundos de fantasía. ¿Se puede pedir más?

> **«Ahora mismo tengo 19 ranas, 2 lagartos, 4 camaleones y 1 bicharraco de cola prensil con los que comparto mi oficina.»**

M64: Háblanos sobre tu trabajo en Iguana...
Antes del lanzamiento de Turok 2, mi cargo era el de Director de Proyecto. Mi trabajo consistía en dirigir a todo el equipo, programar, gestionar los recursos y también me encargaba de las tareas administrativas relacionadas con la creación de un juego. Además de todo esto, también me convertí en el diseñador jefe tanto de Turok como de Turok 2. Me refiero a la parte realmente creativa de todo el proceso: guión, programación interna, música, gráficos, diseño de niveles, Inteligencia Artificial; vamos, que me encargaba prácticamente de todo. Sin embargo, hace poco me ascendieron a Director Creativo de Iguana Entertainment en Austin (Texas). Ahora, entre mis responsabilidades se encuentra la supervisión de conceptos, diseños y elementos de la jugabilidad de todo lo que hacemos. En la actualidad, estoy a cargo de cinco títulos. Una de las condiciones que exigí para aceptar el trabajo fue que pudiera continuar diseñando juegos y, por lo tanto, ahora mismo soy el diseñador en jefe de uno de los proyectos.



M64: ¿De verdad? ¿Nos podrías hablar un poco de este proyecto?
Lo siento, pero no estoy autorizado para dar información de este tipo.

M64: ¿Cómo transcurre un día normal en tu trabajo? ¿Te dedicas a lanzar un montón de juegos?
Mi jornada laboral normal suele durar unas 12 horas (aunque necesité un buen descanso después de finalizar el desarrollo de Turok 2. *Ahora mismo, todo depende de lo que suceda con la compañía y sus proyectos. Mis días son tan abultados que es una pasada. Tengo que revisar currículos, revisar también los juegos que están en desarrollo, criticar lo que veo y acudir a reuniones de diseño (a un montón de reuniones). También estoy escribiendo el diseño de un juego nuevo y me encuentro implicado en otros aspectos del negocio. Y además, de vez en cuando, procuro ir al gimnasio.*

M64: ¿Es cierto que *Turok: Dinosaur Hunter* fue tu primer juego?
Más o menos. Antes de dedicarme a Turok: Dinosaur Hunter *estaba inmerso en algunos aspectos no desarrollados del juego arcade* Batman Forever.

M64: ¿Y por qué te decidiste por *Turok*?
¿Por qué? Bueno, pues llegamos a un acuerdo con Nintendo para producir un juego destinado a la todavía no presentada Ultra 64. Acclaim acababa de adquirir una división de cómics y pretendíamos tomar una de esas licencias para crear un juego. Ya se había tomado la decisión de utilizar Turok: Dinosaur Hunter. *En el cómic había algunos elementos alucinantes que podían aprovecharse, pero al final decidimos que el juego debía tener vida propia. Utilizamos algunos elementos del cómic, pero el 98% del juego era del todo original.*

M64: ¿Te sorprendió el éxito del juego?
Pues no mucho. Sabía que se iba a vender bien, aunque al final el fenómeno fue mayor de lo que esperaba. Intento ser muy realista (más bien cauteloso) cuando se trata de estas cosas, ya que no me gusta sobrevalorarme.

M64: ¿Cuánto dinero te supuso?
Más del que hubiera ganado nunca en el mundo de la publicidad.

M64: ¿El suficiente para comprarte un coche nuevo?
Sí. De todos modos, ya tenía un Dodge Durango plateado, que es el que sigo conduciendo hoy día, aunque estoy a la espera de un Dodge Viper (también plateado) que ya he encargado. También estoy pensando en comprarme un BMW.

M64: ¿Resultaba descorazonador intentar realizar la continuación del *Turok* original y a la vez superar a *GoldenEye*?
Pues sí y no. Pienso que GoldenEye *es un gran juego, y tuve la suerte de conocer a Martin Hollis (el director de* GoldenEye*) y a buena parte de su equipo en la E3 del año pasado, y la verdad es que era gente muy guay.*
Como jugador, siempre espero con impaciencia los nuevos lanzamientos de Rare. De hecho, se trata de una de las mejores empresas de desarrollo del planeta. Dicho esto, Turok 2 *no tenía por qué entrar en ningún tipo de competición con* GoldenEye. *Los dos juegos tienen unos objetivos muy diferentes. Nosotros pretendíamos superarnos a nosotros mismos, sin tener que preocuparnos por lo que hacían los de Rare. No vamos a negar que prestamos muchísima atención a todo lo que crean, ya que queremos ser competitivos, pero lo que de verdad queríamos era conseguir una secuela estupenda de* Turok. *Y creo que nos salimos con la nuestra.*

M64: ¿Cuánto tiempo estuvisteis inmersos en el proyecto?
De principio a fin, unos 21 meses. 18 personas trabajaron en el juego a jornada completa, pero, en un momento dado, contratamos a más gente para que nos prestaran su ayuda y aprovechar así el tiempo al máximo.

M64: ¿Qué era lo más importante de todo en *Turok 2*?
Creo que la tecnología que se esconde dentro del título. Era primordial. Necesitábamos crear entornos que fueran más realistas que todo lo que se había visto hasta ese momento en una consola. Teníamos que exprimir las posibilidades de la N64

«Turok 2 *tenía que exprimir las capacidades de la N64 al máximo para impresionar a la gente. Creo que al final lo conseguimos en casi todos los aspectos.*»

GO! GO!



◁ El famoso Taladro Cerebral. Sin duda, lo mejor son los efectos de sonido que lo acompañan.

al máximo para impresionar a la gente. Creo que conseguimos todo lo que nos propusimos en casi todos los aspectos. Se trataba de que, para el jugador, fuera más envolvente que el original.

M64: ¿Fue esa la razón del interminable retraso de *Turok 2*?
Para crear juegos de semejante tamaño y complejidad se necesita mucho tiempo. En Turok 2 se invirtieron más de 10.000 horas de pruebas, toneladas de tecnología novedosa, y el deseo del equipo de que no acabara todo hecho un guirigay. Resulta prácticamente imposible predecir el tiempo que se va a tardar en pulir muchos de estos aspectos. Lo único que pasaba es que se necesitaba más tiempo para completar el proyecto.

M64: ¿De qué te sientes más orgulloso?
Aparte del equipo con el que tuve el placer de trabajar (y del que siempre estoy orgulloso), he de decir que me siento satisfecho del juego en su totalidad al compararlo con el Turok original. Creo que así es como deben llevarse a cabo las secuelas. Hemos elevado el listón no tan sólo por lo que se refiere a la N64 o a los juegos de consola de este tipo, si no para todos los juegos. La amplitud del juego, la atención al detalle, las pequeñas particularidades, como por ejemplo las flechas recuperables, nuestro diseño de armas, la complejidad y diversidad de los niveles...; todos estos aspectos han establecido nuevos puntos de referencia por lo que se refiere a realismo e inmersión. No pretendo decir que el juego sea perfecto, ni mucho menos, pero está tan por encima de la mayoría de productos que hay en el mercado que de verdad creo que hemos creado algo muy especial.

M64: ¿Cómo se te ocurrió la idea del Taladro Cerebral? Es fantástico.
¡Gracias! Creo que es el arma más genial y extravagante que se ha visto jamás en un videojuego. La idea surgió en una sesión de brainstorming de todo el equipo. Estábamos hablando de algunas ideas sobre armas y uno de los artistas sugirió un arma succionadora o algo por estilo. El concepto era succionar la vida de un enemigo. Me gustó eso de un proceso lento y agónico. Pero no podía llevar un arma succionadora, de modo que le di unas cuantas vueltas y al final se me ocurrió lo del Taladro Cerebral. El mecanismo era el mismo, pero pretendía que fuera más truculento y estrafalario. Creo que el resultado final habla por sí solo. Se ha hablado tanto de esta arma que por fin sé que di en el clavo.

M64: ¿Es cierto que tú doblaste algunas de las voces de *Turok 2*?
Sí, me encargué de casi todas las voces tanto de Turok como de Turok 2. En el original, era el Pur-Linn, el Combatiente y el pobre desastre humano que vuelas por los aires (estoy la mar de orgulloso de lo bien que me ahogué con mi propia sangre en este particular). En Turok 2 soy la voz del Padre Espiritual (el fantasma que regala a Turok los Talismanes) y de Oblivion. Para recrear a Oblivion, grabé unas diez voces en la misma sesión y nuestro técnico las mezcló hasta conseguir unos sonidos guturales geniales que sonaban realmente tétricos.

«El Taladro Cerebral es el arma más genial y extravagante que se ha incorporado jamás a un videojuego.»

M64: ¿Se involucró Nintendo en el proyecto?
Los de Nintendo se han comportado de maravilla. Apoyaron el juego desde el primer día, y al final prestaron su ayuda para que estuviera preparado para el lanzamiento trabajando codo con codo con nuestro departamento de testers. Su aportación siempre es esencial, ya que en el fondo no son más que jugadores. Y eso nos ayuda a tomar las decisiones correctas.

M64: ¿Hay alguna especie de alianza secreta entre Iguana y Nintendo como la de Rare?
Pues si la hay, yo no estoy enterado. No es ningún secreto.

M64: Pues si no es así, ¿cómo es posible que hayáis creado el primer juego compatible con el Expansión pak?
Pues resulta que hace un tiempo estábamos ocupados con uno de los kits de desarrollo del 64DD, y venía con el Pak de Expansión. Ya sabíamos que el DD estaba más o menos condenado, pero la memoria RAM extra era harina de otro costal. Añadimos el modo de alta resolución a Turok 2 de inmediato, y el resultado fue excelente. En la E3 del año pasado, para mí resultó de vital importancia que Nintendo viera cómo funcionaba Turok 2 en alta resolución. A nosotros no nos habían dicho que pensaran vender el Expansion Pak, pero yo sabía que tenían que hacerlo. Como no hay manera de saber si esto iba a suceder de todos modos, me gusta pensar que quizá al ver Turok 2 funcionando a 640 x 480 se decidieron a lanzarlo. Nunca lo sabremos, pero me ayuda a satisfacer a mi ego.

¿Qué consejos le darías a todos esos futuros David Dienstbier que hay por ahí y a los que les gustaría hacer el siguiente *Turok 2*?
Cuando empecé en Iguana, mi credo particular era muy sencillo: estaba dispuesto a hacer todo lo que me pidieran mucho mejor de lo que se suponía que debía hacerlo, y en un lapso de tiempo inferior al que me daban. Todo era cuestión de motivación. A pesar de que la mayor parte de mis primeros trabajos nunca llegaron a buen puerto, mi máxima era trabajar tan duro como fuera necesario para hacer un buen juego. También pediría a la gente que pasaran de ese egocentrismo que suele afectar a los jóvenes cuando consiguen ganar mucho dinero. No sirve para nada; es más, puede conllevar un montón de problemas. Es lógico que uno esté orgulloso de lo que hace, pero si te metes en este negocio debes darte cuenta de que cada juego es obra de todo un equipo de gente que hace bien su trabajo. Si desprecias a tu equipo, al final perderás todas tus relaciones y acabarás más solo que la una.

M64: Parece un buen consejo. Cambiando de tema: ¿qué títulos ocupan los primeros puestos en tu lista de compras para este año?
Pues ahora mismo, y sin dudarlo, Perfect Dark (aunque si se hiciera oficial el lanzamiento de un título de Metroid me pasaría una semana entera dando saltos mortales de alegría). ¿Qué cuántos juegos de N64 he completado? Mario 64, Yoshi's Story, GoldenEye, Blast Corps y Banjo-Kazooie. Casi todo de Nintendo y Rare, como puedes ver.

M64: ¿Y qué es lo próximo que hará David Dienstbier para Iguana? ¿Turok 3?
Como ya he dicho antes, no puedo comentar nada sobre este tema. Pero lo que sí puedo decir es que la empresa tiene preparadas unas cuantas sorpresas para el futuro...



¿Será la oficina de David Dienstbier o el terrario del zoo local? Desde luego, nosotros no tocaríamos un bicharraco como ése. ▷

El objetivo del juego Chef es darle la vuelta a la comida en tu sartén y después dársela a Yoshi para que se la coma. Pero que no se te queme, porque entonces Yoshi vomita.



El juego Donkey Kong es mucho más difícil de lo que parece.

GAME & WATCH GALLERY 2

Editor: Nintendo **Precio:** 4.990 pesetas **Guardar:** En el cartucho **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí



Si no pillas a los Toadies a medida que van cayendo del cielo, los peces se los comerán.

Hay un tipo de juego «retro» que es moderado en sus pretensiones, como *Silvestre* (en las secciones en 3D isométricas). Y después está el «retro» puro y duro, como *Game & Watch Gallery 2*.

Encaja este cartucho en tu GB y convertirás una máquina capaz de darte cosas como *Zelda* y *Pokémon* en un simulador de aquellas anticuadas maquinitas de dos botones que se llamaban «Game & Watch». Tendrás a tu disposición cinco juegos G&W —*Parachute*, *Chef*, *Helmet*, *Vermin* y *Donkey Kong*— con la posibilidad de escoger entre una versión modernizada, con gráficos mejorados, o la versión clásica y simplona para los puristas. En los dos casos el juego es exactamente igual en cuanto a jugabilidad.

No esperes encontrar técnicas secretas, ya que no hay ninguna. Por otro lado,



hay que decir que es muy adictivo, y reluce con ese típico *look* Nintendo. Hay tres pantallas, marcadas por interrogantes, a las que sólo podrás acceder si obtienes una puntuación alta. Aparte, si tienes la suerte de tener un adaptador Game Boy 2 para la SNES, podrás jugar con la imagen de las máquinas mismas en pantalla.

4

ODDWORLD ADVENTURES

Editor: GTI **Precio:** 5.990 **Guardar:** En el cartucho **Enlace:** No **Color:** No **Disponible:** Sí

Los dos juegos de *Oddworld* para Playstation recibieron buenas críticas gracias a unos gráficos elegantes y las largas secuencias de vídeo. Pero cuando un juego sufre una reconversión a la GB, los problemas de jugabilidad que tiene quedan en evidencia.

Despojado de todo su impacto gráfico, *Oddworld* se convierte en un juego de plataformas bastante rudimentario. De hecho, hasta frustrante. Como en la versión Playstation, el objetivo es rescatar a tus compinches alienígenas de sus malvados carceleros, que quieren echarlos dentro de unas máquinas para convertirlos en *fast-food*. No tienes armas ni ningún tipo de ataque a tu disposición, sino que debes utilizar eruptos, silbatos y flatulencias para "persuadir" a los vigilantes de que te ayuden.

Suena interesante, pero cuando ya vas por la segunda pantalla se te hace evidente que esto es una conversión poco trabajada. Los controles no valen gran cosa; así, tu personaje cae cada vez que se acerca demasiado al borde, y la velocidad a la que discurren la acción es demasiado alta. Además, los *sprites* son demasiado pequeños y difíciles de divisar. Es recomendable a los fans de *Oddworld*, pero incluso en este caso es mejor probar antes de comprar.

1



Parece una planta petrolífera asaltada por un caracol gigante.

Esto es una muestra del lenguaje de Abe. Y, ¿cómo se dice "mi reino por una peluca"?

RUGRATS

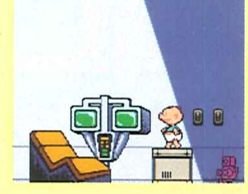
Editor: Proein/T.HQ **Precio:** No disponible **Guardar:** Contraseña **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Los Rugrats gustan a todo el mundo, ¿verdad? Aun teniendo en cuenta que se parecen un montón a bebés en pañales. Calculado para que llegue aquí en el momento en que se estrene la película de los Rugrats, que tanto éxito ha tenido ya en los Estados Unidos, *The Rugrats Movie* es un plataformas de *scroll* alegre y divertido.

Y está muy bien. La jugabilidad no es ninguna maravilla, al consistir simplemente en ir saltando por todos lados y recogiendo objetos suficientes para pasar al siguiente nivel. Pero los personajes entrañables y los impresionantes gráficos bastan para que sea realmente atractivo. ¿Poca profundidad? Quizás, pero *Rugrats* es uno de estos juegos al que puedes ponerte a jugar en cualquier momento, y esto es en lo que se basan muchos de los títulos de la GB que han tenido éxito.

Hay tres niveles de dificultad, que simplemente aumentan el número de ítems necesarios y reducen el límite de tiempo. Y hay también una sección de carreras con terreno minado para ofrecerte un poco de variedad. El *scrolling* es, a veces, un poco molesto, pero nos gusta igualmente. Es ese tipo de juegos que uno se imagina que venderán a la salida del cine cuando se estrene la película, y se venderá bien si por estos lares nos volvemos tan Rugrateros como los yanquis.

¡Un bebé anda suelto en un quirófano futurista! ¡Alarma!



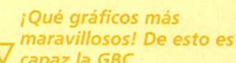


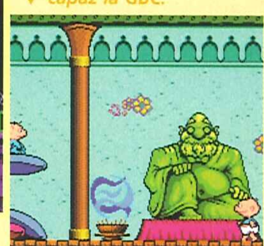
Hay un nivel nuevo para que esté íntimamente relacionado con la película.



4

¡Qué gráficos más maravillosos! De esto es capaz la GBC.







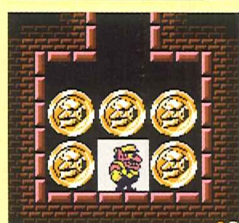
WARIO LAND 2

Editor: Nintendo **Precio:** 5.490 **Guardar:** En el cartucho **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:**



¿Qué hemos hecho para que se ponga así? No se está tomando las cosas con filosofía.

Una buena pieza valiosa, y una bolsa de monedas de oro. Así se hace.



Plataformas móviles endiabladas a la vista.

Qué placer es acumular estas monedas de oro! Fíjate en el careto que pone Wario al verlas.

Wario le da un buen patadón a una rata de cloaca.



Wario, lado oscuro de Mario y personaje secundario de *Mario Kart*, se merece que se le vea en todos sus colores. El blanco y negro no hace justicia a su delicado cutis, y por esto Nintendo ha lanzado una versión a todo color de uno de sus mejores momentos, *Wario Land 2*.

Un juego como *Wario* se agradece por alejarse del típico plataformas de *scroll*, al eliminar por completo el concepto de vidas. En vez de morir cuando le tocan, Wario pierde algunas de las valiosas monedas que ha estado recogiendo. El objetivo del juego es encontrar tesoros que hay esparcidos por el inmenso castillo de Wario, y las monedas sirven para obtener una puntuación alta. Al final de cada nivel puedes escoger entre gastártelas en una serie de partidas de *bonus*, en las que puedes conseguir tesoros extras, o cambiarlas por puntos.

Hay muchos movimientos por descubrir, y geniales momentos de humor Nintendo, como cuando el robusto anti-héroe queda completamente aplastado o se incendia. Además, sus gráficos y sonido son soberbios, lo cual convierte a *Wario Land 2* en una compra esencial para tu Game Boy Color.

Ese plato de comida mejicana estaba algo fuerte.





Es bonito flotar por la pantalla, pero Wario se queda sin recoger ninguna moneda.

5

RECORDANDO CON CARIÑO LOS MEJORES JUEGOS DE GAME BOY

KIRBY'S PINBALL LAND



Escoge una pantalla mediante el lanzamiento de Kirby en la dirección deseada.

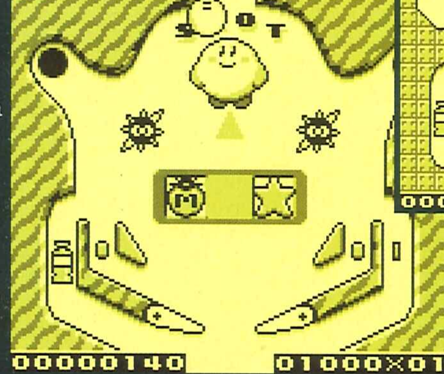
Editor: Nintendo **Precio:** No disponible **Guardar:** En el cartucho **Enlace:** No **Color:** No

Al estar lleno de cositas de peluche flotantes y subjuegos, *Kirby's Pinball Land* debe tanto a la imaginación de los creadores de los laboratorios HAL como a las máquinas del millón mismas.

Las diferentes «máquinas» se dividen en pantallas diferentes. Con un par de *flippers* en cada una, el objetivo del juego es lanzar al pobre Kirby hacia arriba y (con un poco de suerte) marcar una buena puntuación. Entre los obstáculos que irás encontrando hay una gallina que protege a sus huevos, nubes de tormenta mosqueadísimas, cosas espinosas, cosas regorditas, cosas monas, y toda una gama de bichos a los que no les gusta que les lances un Kirby.

Hay también jefes y etapas de *bonus*, y es locamente adictivo. No es nada fácil, pero la sensación de satisfacción que obtendrás al completar un nivel y eliminar al jefe merece este esfuerzo. Además, está el reto de activar todos los *bonus* y conseguir la posición número uno en la tabla de puntuación. Es verdaderamente hipnótico.

5



Romper los huevos hace que salgan los polluelos. También hace que suban los puntos.

Esa cosa gordinflona tendrá que apartarse del medio para que Kirby pueda subir al nivel siguiente.

ZELDA DX

REVELAMOS SUS SECRETOS

La característica más inusual de la nueva versión DX de Zelda es la opción de fotografiar, compatible con la Game Boy Printer. A continuación, tienes dónde encontrar los lugares ideales para unas postales de recuerdo de la isla de Koholint. Pero recuerda: no mires esto a no ser que estés realmente atrapado...



● Habla con el propietario de la tienda de fotos, pero no dejes que te hagan una foto sentado en el suelo con pinta de estar confundido, porque te atracarán. **Resultado:** Foto de Link haciendo el signo de la victoria.

● Ve a la ventana a mano derecha de la casa de Ulrira (la de la mujer que barre afuera) y mira dentro. **Resultado:** Foto de Ulrira llamando a un número de teléfono erótico.

● Cuando estés en la playa con Marin, aprovecha para captar este momento para siempre. **Resultado:** Foto de Link y Marin mirando hacia el mar.

● Con Marin siguiéndote los pasos, vuelve a Mabe Village y salta dentro del pozo que hay al norte de la librería. **Resultado:** Foto de Marin cayendo sobre Link.

● Última foto con Marin: ponte delante de la estatua del pueblo y sonríe. **Resultado:** Una bonita foto de grupo, con Marin, Tarin y Link.

● Antes de tomar prestado Bow Wow, ponte a su lado y muévete para molestarle. **Resultado:** Foto de Link perseguido por Bow Wow.

● Manga algo de la tienda de Mabe Village. **Resultado:** Foto de las cámaras de seguridad, que pueden incriminar a Link.

● Recoge la lupa y vuelve al muelle donde encontraste el collar. Sube al barco y habla con el pescador. **Resultado:** Foto del pescador divirtiéndose en el agua.

● Ve a la casa que hay en la parte noreste de Animal Village y entra en la piscina. **Resultado:** Foto de Link con Zora.

● Después de hablar con Richard, espérate delante del castillo mientras se cierran las puertas. **Resultado:** Foto de Link y Richard al lado del castillo.





● Cuando te siga el fantasma, condúcelo de vuelta a la casa desolada y después a la tumba solitaria del cementerio. Vuelve a la tumba. **Resultado:** Foto de Link y el fantasma al lado de la lápida.

● Ve desde la casa de la montaña en dirección este, y quédate quieto sobre el puente. **Resultado:** Foto de Link mientras el fotógrafo se precipita hacia su muerte.



La Torre del Reloj, que ya aparecía en anteriores Castlevanias.

¿Cómo vas a salir de aquí? Sin duda, una situación peliaguda.

Carrie tiene que correr como el viento para cruzar ese suelo que se hunde bajo sus pies.

Castlevania				
KONAMI				
Disponible	96M	1	~~Expansion Pak~~	
	Controller Pak	~~Memoria cartucho~~	Rumble Pak	
8.990 pesetas				

CASTLE

Hay algo más terrorífico que Sergio antes del café de la mañana: Castlevania ha vuelto...

CON UNO NO BASTA (BABY)



Esto parece obra del chiflado de Abdul Al Hazred.

Dulce Carrie, quizá un poco demasiado joven para ir degollando vampiros por ahí.



Se parece a Vanilla Ice.....

Lo bueno de Castlevania es que son dos juegos en uno, o algo parecido. Para jugar, puedes elegir dos personajes: Reindhardt Schneider y Carrie Eastfield, que tienen sus propias habilidades y trucos con la particularidad de que uno puede entrar a secciones del juego que son inaccesibles para el otro, lo que multiplica las posibilidades del juego; no deja de ser un detalle...

CARRIE EASTFIELD

Carrie, siendo solamente una niña pequeña no es pues tan dura, rápida y fuerte como Reindhardt. Dicho esto, lo que sí tiene Carrie es una gran ventaja: por arma cuenta con una especie de bola de fuego mágica que puedes cargar pulsando B y dispararla con sólo soltar la tecla. La bola apunta a los enemigos que estén cerca y puedes destrozar a varios si la tienes cargada al máximo.



El relámpago mágico de Carrie es fantástico. Te sacará de más de un apuro.

Tan joven... y tan dura como el acero. ¡Así es nuestra Carrie!

REINHARDT SCHNEIDER

Reinhardt Schneider es el otro personaje, un descendiente lejano de la familia Belmon, la que se cargó a Drácula en los anteriores Castlevania. Schneider es el más jugable de Castlevania, ya que alcanza mayores distancias al saltar y es más rápido que Carrie. Lleva una afiladísima espada y un poderoso látigo con el que fustiga a sus enemigos a distancia.



En el primer nivel te encuentras a mogollón de esqueletos.

¡Cómo le da al látigo!

CARNICERÍA EXTRA
En la versión original de Castlevania aparecían otros dos personajes: Cornell Reinhardt (que se convertía en hombre lobo) y Kola, un personaje nunca visto, una especie de mole gigantesca cuya arma favorita era una sierra mecánica. Al final fueron suprimidos del juego porque no hubo tiempo suficiente para desarrollarlos. Nunca sabremos si hubieran tenido un rol similar al de Carrie y Scheneider, pero si ese hubiera sido el caso, suponemos que Cornell y Kola también hubieran tenido sus niveles exclusivos.



VANIA

Nos gusta tanto este juego que quisiéramos poder decir que es mejor de lo que realmente es. Konami y su Castlevania plagada de vampiros han recorrido una larga e ilustre historia que empieza con una primera tentativa en NES æ¡hace ya diez años!æ y acaba con Symmphony of the Night de Playstation, que fue muy bien recibida el año pasado. Pero, por supuesto, la versión específica N64 es la que todo el mundo ha estado esperando; una combinación morbosa del horror oculto que ya encontrábamos en Castlevania y el gran adelanto que supone dejar atrás la aburrida dinámica de los side-scrolling en 2D para entrar de lleno en el espacio mucho más libre de 3D, un match de muertos vivientes hecho en el cielo. O eso es lo que creerás al principio porque, de hecho, los defectos de Castlevania son tan irritantes que impiden que esté entre los mejores, lo que no deja de ser una pena.

SONIDO *La música es sencillamente maravillosa, fluctuando entre un escalofriante solo de violín y una pasmosa sinfonía gótica.*

EL LABERINTO
Es una de las partes más duras y frustantes de *Castlevania*. Tienes que perseguir a un chavalin æMalusæ entre los altos setos del caótico jardín, pero no persigas al paleto de la sierra mecánica ni a esos perros estilo Ghostbusters, que te dejan paralizado si te muerden…Hemos encontrado un truco para evitarlos: si juegas con Carrie, todo lo que tienes que hacer es no dejar de saltar mientras corres y los perros no te podrán morder.



¡Monstruos!

Castlevania tiene, por cierto, su buena tajada de tipejos repulsivos. Desde un humilde esqueleto hasta una variadísima selección de muertos vivientes a los que les excita morder cuellos. Aquí tienes una pequeña muestra de lo que irás trinchando a lo largo del juego.

SILVERBACK SKELETON

Rompiendo esquemas, Castlevania te lanza directamente al meollo de la acción haciéndote luchar no con el primero que pasaba por ahí sino con el mismísimo jefe. El susodicho es una especie de gigantesco esqueleto de simio que convoca a sus sumisos esbirros aporreando un desmedido garrote de hueso. Menos mal que puede ser despachado con unos hábiles latigazos en el tórax.



Justo empiezas y ya tienes que luchar con este jefe.

LIZARDMEN



Estas bestias de escamoso pellejo adoptan diferentes formas: desde el rojo y elegante arrojafuegos hasta el viscoso vomitador de veneno que habita en las profundidades acuosas. Estos bolsos de piel a lo bípedo suelen atacar de dos en dos y aguantan sin problemas largas tundas de castigo. Lo mejor es atacarlos a distancia con la bola de fuego que se convierte en relámpago y ensartarlos como si fueran pinchos morunos.

STAINED GLASS PHANTOM





¿Alguien ha visto El joven Sherlock Holmes? Si la visteis, recordaréis esa silueta francamente terrorífica que sale como por arte de magia de un vitral de colores. Te maravillarás cuando veas a esos fantasmas bidimensionales que conspiran contra ti para hacer de tu vida una pesadilla infernal. Quiébralos con tu espada.

VAMPIRE GRANDAD

"Le apetece un vasito de sangre al señor."



Bueno, más que abuelitos, parecen viejos mayordomos decrépitos aún al servicio de su señor incluso una vez muertos. Veloces cual relámpago, estos chupadores de sangre embutidos en sus rojas casacas dan saltos mortales en el aire en busca de tu cuello. Si te mordisquean, aunque sólo sea un pelín, te vampirizan. Así que no te dejes, ¿eh?

Pero volveremos a ellos en un momento. Por lo que realmente vale la pena Castlevania es por su maravillosa ambientación y por esos detalles tan originales que tiene, como la alternancia entre día y noche, que aunque no esté tan lograda ni sea tan asombrosa como la de Zelda evoca esa época admirablemente. Algunos personajes, como el vampiro Rosa, de escrúpulos un tanto ambiguos, sólo aparecen en ciertas ocasiones. Otros detalles son las plataformas secretas que aparecen a medianoche o la disminución del poder de los vampiros durante las horas diurnas. Puedes jugar con Reinhard Schneider, el que esgrime el látigo, o con Carrie Eastfield, la pequeña maga. Ambos tiene acceso a zonas donde el otro no puede entrar. Los enemigos del juego se visualizan mejor que de costumbre, te siguen, saltan sobre plataformas y obstáculos y, generalmente, se esfuerzan en acorralarte como si fueras un perro. Si te muerde un vampiro, también tú te convertirás en vampiro, incapaz de utilizar tus armas hasta que te cures con un orbe purificante. Por otra parte, Konami muestra la trascendencia que tiene la música en los juegos. En este es sencillamente maravillosa, fluctuando entre un escalofriante solo de violín y una pasmosa sinfonía gótica.
No obstante, el verdadero triunfo de Castlevania se encuentra en el feeling del juego. Desde el momento en que llegas al bosque que rodea la fortaleza de Drácula, esa sensación de que a medida que avanzas en tu búsqueda vas adentrándote más y más en su morada, nunca te abandona. Aunque a veces los gráficos aparecen poco definidos y algo borrosos, las texturas y los detalles están bien acabados y llenan de atmósfera las diferentes secciones del castillo de Drácula. Si a esto le añadimos una trama argumental bien desarrollada e incisiva con multitud de escenas de corte al estilo Lylat Wars y Zelda, que se suceden a lo largo de juego, podemos concluir que Castlevania es lo más parecido a estar dentro de una película de horror. Los sobresaltos y las sorpresas abundan: el torso perfectamente formado de una mujer surge del agua y, segundos después, el cuerpo hinchado de una gigantesca araña; el putrefacto cadáver de una víctima de vampiro resucita y ataca; Rosa riega hileras de flores de un vivo carmesí mientras murmura algo acerca de sus rosas blancas y tú de repente te das cuenta de que las salpica con sangre. Todo está admirablemente calculado para producir una sensación de horripilante y macabra repulsión. No deja de ser una pena ver cómo el trabajo y el cuidado que Konami ha puesto en Castlevania se desvanece a causa del mayor defecto del juego: una cámara deliberadamente obtusa que no siempre hace lo que quieres que haga y que no acaba de seguir la acción. Quizá parece algo peor de lo que es, ya que Super Mario64, Zelda y, en menor medida, Banjo-Kazooie nos tienen demasiado mal acostumbrados. Quizá sea porque queremos que Castlevania sea mucho mejor de lo que ya es; quizá sea porque este es el tercer juego de Konami (si pensamos en Mystical Ninja y el próximo Hybrid Heaven) que no acaba de dominar el espacio 3D. Si pulsas la tecla R, la cámara se colocará detrás de ti, siempre que no esté cerca de un muro, lo que no deja de ser un bonito toque zeldiano. Pero, por lo general, se sitúa en los ángulos más incómodos, lo que crea no pocos problemas en medio de

DURABILIDAD ***A menos que estés dispuesto a tomártelo con calma, a explorar cada recoveco y descubrir uno a uno sus secretos, te vas a sentir algo decepcionado.***



MOTORBIKE SKELETON

Aunque Castlevania está ambientada en el siglo dieciocho, en un lugar llamado Wallachia o algo así, algunos miembros del ejército de Drácula se las han apañado para conseguir (no sabemos cómo) unas impresionantes Harley Davidson que joroban cantidad. Espera a que te rodeen y luego, con el látigo de Reinhardt, arrójalos de sus flamantes monturas.





Tiene una retirada a Dennis Hopper, aunque bastante más delgado.

VAMPIRE SERVANTS

No por entrar por la puerta de servicio en vez de por la principal vas a estar más a salvo. Unos cuantos lacayos, más muertos que vivos, se apandillan y te zurran de lo lindo en varias partes del juego. Esquiva sus mordeduras y no te amedrentes al cruzarte con la detestable sirvienta que corretea por el suelo como una araña bípeda.







Esta cámara infame no quiere situarse detrás de ti.

Aquí se requiere precisión y coordinación. No es fácil.

Esa joya blanca es un punto de guardar partida. Utilízala.

Castlevania presenta una gran variedad de jefes de mitad de nivel, como este chico encantador



Aaaargh! Eso duele. Una bonita escena de pecho machacado.





Una estatua de lo más guay. Sé ve que Drácula tiene buen gusto.

un combate. Cuando hay que hacer cabriolas y saltos en las plataformas, la cámara se cierra en un ángulo no muy preciso y bastante desajustado que no conduce más que a toda clase de muertes exasperantes. Esto ocurre simplemente porque es imposible juzgar el salto adecuadamente: es definitivamente inmoral. Pero aún hay más. Si juegas en el Easy setting te harás, probablemente, todo el juego en un día o dos... ¡y con ambos personajes! A menos que estés dispuesto a tomártelo con calma, a explorar cada recoveco y descubrir uno a uno sus secretos, te vas a sentir algo estafado. A pesar de una extraordinaria primera escena que te arroja directamente a una lucha feroz con el gran jefe, la velocidad a la que el juego te lanza enemigos es implacable; al menos hasta que logras alcanzar las entrañas del castillo. Darías cualquier cosa por una pausa para reconsiderar la situación, explorar un poco por ahí y empaparte de la atmósfera. El laberinto es, probablemente, la parte más frustante de todo el juego. De todos modos, y a pesar de esos defectillos, Castlevania tiene un encanto especial. Aunque si hemos de ser honestos, no ha estado a la altura de las expectativas que creó: es una aventura que te cautiva y te decepciona a partes iguales, divertida y atractiva aunque no llegue a ser una obra maestra.



Otra de las muchas pruebas que tienes que superar. Convierte en humano al hombre-lagarto.



8 GRÁFICOS
Los detalles están muy bien acabados aunque algunas partes sean poco nítidas. Los jefes son tremebundos.

8 SONIDO
Las melodías son maravillosas y escalofriantes. De cine.

7 TECNOLOGÍA
Aunque conceptualmente se parece mucho a un juego Nintendo, la cámara es francamente decepcionante.

8 DURABILIDAD
Prueba a jugar en el modo de máxima dificultad y te durará más. El que haya dos personajes también ayuda.

VEREDICTO
Diversión vampírica, a ratos emocionante, a ratos frustrante. Terrorífico, que no es poco.

84%

PRECEDENTES EN 64 Revisamos Rush 2 en el número 15.

LA LLAVE DE LA LATA
En esta ocasión debes buscar Llaves Doradas y





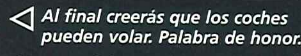
Latas de Aceite. Si recoges la cantidad suficiente en cada circuito (ten en cuenta que algunas son difíciles de encontrar), tendrás acceso a circuitos y coches secretos, entre los que se encuentra un taxi de Nueva York. Ya puedes empezar a olfatear, muchacho.



▽ Una bola de fuego a 200 km/h.



◁ Al final creerás que los coches pueden volar. Palabra de honor.



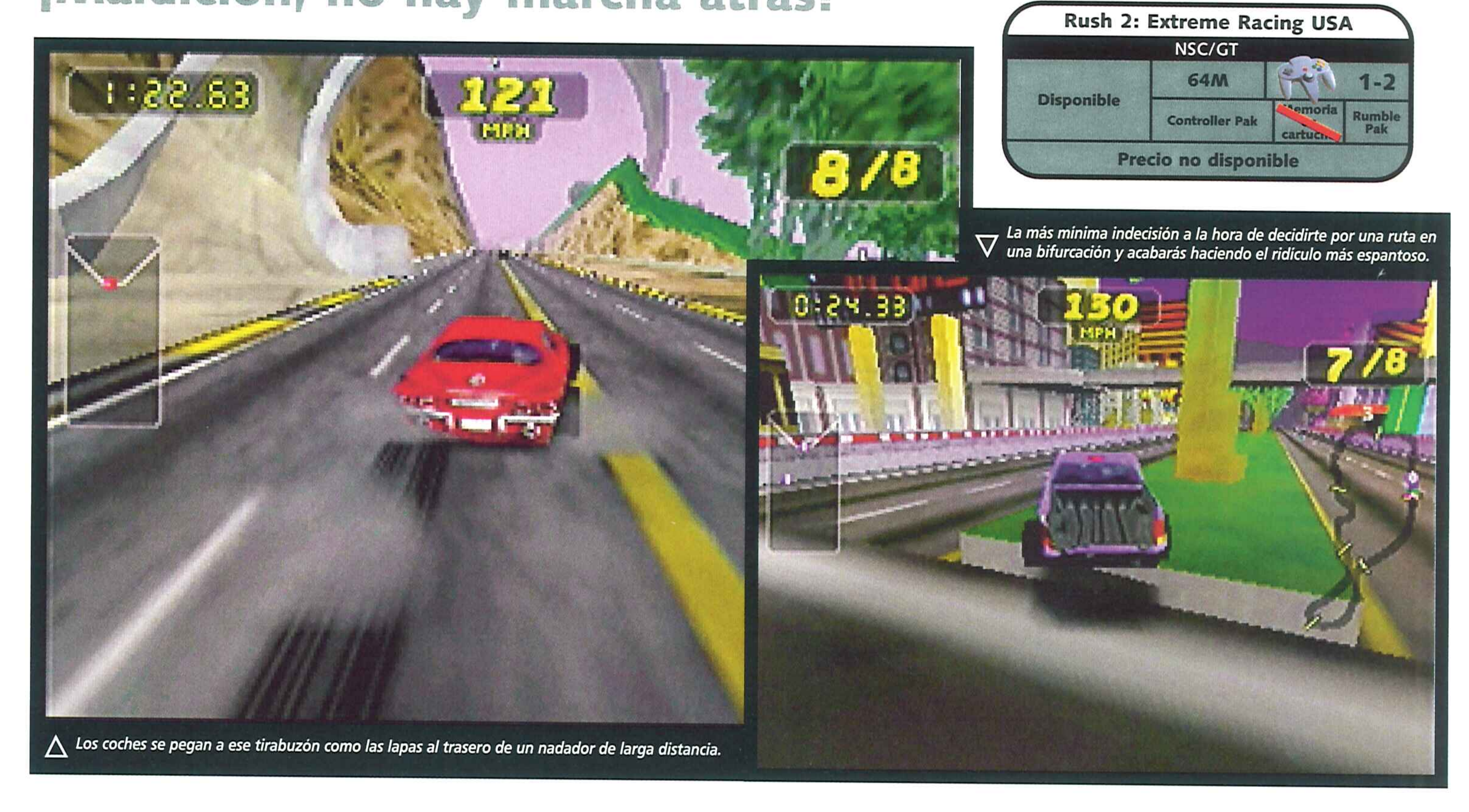
Las marcas de los neumáticos en el asfalto son una buena pista de lo que te espera. ▷



RUSH EXTREME RACING

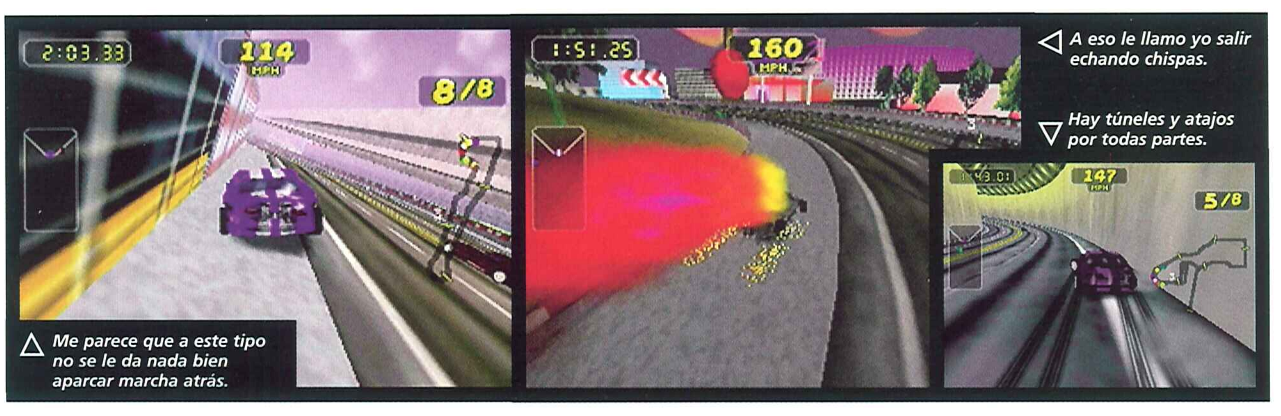
¡Brum, brum, bruuuuum! ¡Iiiiiiiiih..., catacrac! ¡Maldición, no hay marcha atrás!

Rush 2: Extreme Racing USA			
NSC/GT			
Disponible	64M		1-2
	Controller Pak	~~Memoria cartucho~~	Rumble Pak
Precio no disponible			



△ Los coches se pegan a ese tirabuzón como las lapas al trasero de un nadador de larga distancia.

▽ La más mínima indecisión a la hora de decidirte por una ruta en una bifurcación y acabarás haciendo el ridículo más espantoso.



△ Me parece que a este tipo no se le da nada bien aparcar marcha atrás.

◁ A eso le llamo yo salir echando chispas.

▽ Hay túneles y atajos por todas partes.

2 USA

El San Francisco del San Francisco Rush original ha desaparecido porque... en Rush 2 San Francisco no aparece por ningún lado. (Qué trabalenguas más estúpido). En su lugar, se han incorporado un montón de escenarios del este, el oeste y las islas de los Estados Unidos. Por lo tanto, tenemos un poquito de Nueva York (barrios altos y bajos), Las Vegas, Seattle, Hollywood y Hawai. Ah, y Alcatraz, isla en la que se basaba el juego arcade, Rush: The Rock.

En realidad, el de Alcatraz es el circuito más flojo de todos, por lo que nos parece que como juego arcade no tenía muchas posibilidades. Más o menos, debería estar a la misma altura que la máquina de *pinball* de *Demolition Man*. O que ese aparatejo en el que debes machacar a unas ranas con un martillo acolchado y que hace las delicias de los más pequeños. Sea como sea, lo bueno es que, como mínimo, la conversión para N64 incorpora seis circuitos más que son mucho mejores y que, al igual que en el primer juego, incluye un montón de atajos y quemaduras de quinto grado.

Además, por fin han acabado con el fallo principal de *San Francisco Rush* (ya sabes, la carencia total de un sistema de conducción decente). De hecho, el manejo de los vehículos es perfecto (si bien no se aprecian diferencias entre la conducción de un biplaza de diseño o la de una furgoneta hippy como es la VW Camper), y se adapta a las mil maravillas a los movimientos de la palanca analógica. La precisión en los movimientos es absoluta: cuando te enfrentas a un giro leve, tan sólo debes empujar la palanca hasta la

EL TIEMPO DE TU PARTE

Lo malo de dedicarte a la exploración mientras compites es que al final excederás el tiempo permitido. Por lo tanto, tendrás que hacer trampa para parar el reloj. Y lo que debes hacer es lo siguiente: ve al menú principal y mantén pulsado L, R, Z y los cuatro botones C. Aparecerá una opción extra bajo el nombre de Cheats. Entra en el menú de trucos



y verás que todos están congelados. Para conseguir el acceso debes realizar el mismo truco pero pulsando los botones C entre una y diez veces (varía según el truco). «Cronómetro de Juego» es el que te interesa en este caso.

Ruta: Canal

Siete circuitos con un montón de secretos por descubrir. Ve calentando motores...



Desvíate de la ruta en Las Vegas y entrarás en el casino. Ten cuidado, puede que te encuentres a la mismísima Sharon Stone.



Corre por las vías del metro de Nueva York y esquiva a los trenes que te vienen de frente. También puedes pisar las ratas.



Pasa del gris de la carretera y disfruta del sol y de la arena dorada. Consigue un buen bronceado.



Bueno, vale, en realidad se trata de Hawai, pero parece como si el propio Satán estuviera dirigiendo el tráfico.



Aunque parezca extraño, no hay ni un alma, pero los árboles siguen ahí, y la hierba resbala como mil demonios.



Su aroma no es muy recomendable, pero es un atajo ideal para escapar de Alcatraz. Como Clint Eastwood.

Elige vehículo y ¡adelante!

Vale la pena probar los 17 vehículos que ofrece Rush 2. Aquí tienes cuatro de los mejores...



VW Camper

Muy equilibrada: es lenta en la salida pero cuenta con una velocidad punta considerable. Procura no desviarte hacia Woodstock.





VW Escarabajo

Un Escarabajo con estupenda aceleración y una velocidad punta envidiable. Lo malo es que tiende a pegársela muy a menudo.





Familiar

Ideal para sacar a pasear a toda la familia. También va de perlas para salir a toda pastilla de Alcatraz.





Cadillac

«Siempre quise ir a L.A. ...» y ya sabes el resto. Un coche perfecto parta las parejitas con unas prestaciones muy equilibradas. Lo tienes que probar.



◁ *Hay algunas curvas con rampa que son una auténtica pasada.*

△ *Derrapa, vuelta de campana, y explota. Es una filosofía de vida como otra cualquiera.*



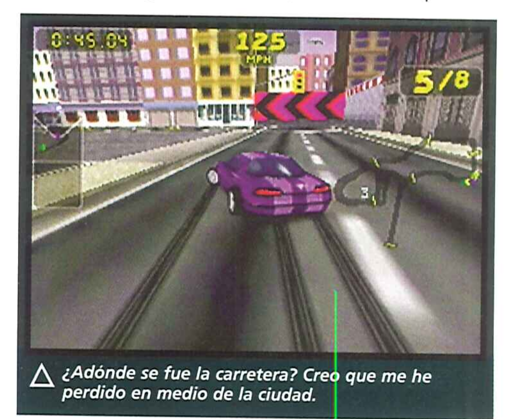
△ *Si sigue derrapando de ese modo, al final llegará a la línea de meta rodando sobre las llantas.*

▽ *¡Estoy a punto de explotaaaaaaar!*



mitad de su recorrido, por poner un ejemplo. El problema es que mientras los de Atari se han pasado todo un año para solventar *este* problema en concreto, por el mercado han pasado títulos como *V-Rally, F1 World GP* y *GT64* que ya de buenas a primeras ofrecían un control absoluto. Por lo tanto, al jugar a *Rush 2* uno tiene la sensación de que eso es exactamente lo que *SFR* debería haber sido doce meses antes. Pero empecemos por el principio, ya que todos aquellos que nunca se hayan puesto al volante del primer *Rush* pueden prepararse para algo un tanto... diferente. Seguro que recordaréis que en *V-Rally* el más mínimo error era sinónimo de vueltas de campana a porrillo. Pues bien, *Rush 2* también hace gala de mogollón de accidentes de este estilo, pero no porque su precisión sea equiparable a la de *V-Rally*, sino más bien porque en este título la precisión brilla por su ausencia. *Rush 2* se vanagloria de permitirte chocar contra una pared a 200 Km/h, pegártela contra un edificio haciendo un trompo o volar por un túnel del metro rascando alerón contra un tren que viene en dirección contraria. Y esa es la razón por la que a este juego, más que a ningún otro que se haya visto antes en la N64, o lo adorarás como si de tu dios particular se tratara, o lo odiarás con una rabia que no tiene parangón. Lo que está claro es que aquí no hay términos medios.

Otra razón por la que se podría tildar a *Rush 2* de transgresor, como juego que parece ir contra el sistema establecido, es su absoluto desprecio por las leyes de la gravedad. Cuando decides tomar uno de los numerosos atajos o desviarte por alguna de las múltiples ramificaciones de la carretera (por túneles subterráneos, tejados, pasarelas, cloacas y casinos), lo más probable es que tu bólido acabe volando por los aires y cruce unas distancias increíbles. El empuje necesario lo obtienes gracias a rampas y tramos elevados, y a partir de ahí tan sólo tienes que buscar la mejor manera de realizar un buen aterrizaje. Y sin duda, esa es la mejor parte de *Rush 2*.Las carreras son bastante entretenidas (sobre todo porque puedes alcanzar velocidades impresionantes), pero parece como si hubiera algo que te empuja a pasar de la competición e ir en busca de rutas alternativas. Es como *Mario*, pero en un VW Escarabajo. Más o menos. Bueno, la verdad es que también hay una especie de elemento de *aventura*. Puedes encontrar llaves doradas y latas de aceite repartidas por las rutas secretas o escondidas detrás de los muros. Si recoges una buena cantidad de cada, al final te premiarán con ítems extra escondidos. Pero, como era de suponer, *Rush 2* presenta varios problemas serios. El hecho de no contar con un botón de marcha atrás es un error más imperdonable que el noviazgo de Inma del Moral con Pedrito Ruiz (qué desperdicio). Como se te ocurra pegártela con la unión en ángulo de dos muros, ya no hay manera de salir de ahí. Lo único que puedes hacer es sentarte a esperar que la máquina te vuelva a colocar en la pista, proceso para el cual necesita entre ocho y diez segundos. A veces, al acelerar a tope



△ *¿Adónde se fue la carretera? Creo que me he perdido en medio de la ciudad.*

contra la pared, sales rebotado, pero a nosotros eso de ir como un burro contra el muro para poder realizar un giro de 180º no nos parece una buena idea. Lo más extraño es que, según el manual, el juego cuenta con una marcha atrás que, en realidad, no existe. O si existe, está escondida de tal manera que no hay manera de encontrarla. Rarísimo. Pero más extraños aún son los tramos de *Rush 2* en los que, de repente, aparece un pedazo del escenario. Y no por una especie de fallo gráfico de apariciones como las que afectaban a *V-Rally* (si de algo se precia este juego es de que su apartado gráfico no adolece de problemas de este tipo), sino porque como vas tan rápido, y lo que ves en la distancia es todo tan grisáceo, esos enormes muros de cemento parecen carreteras, sobre todo cuando intentas dilucidar qué es lo que se te echa encima. Es algo muy extraño y difícil de explicar: hay niebla, pero no es problema de la niebla. Quizá es porque nunca te avisan cuando viene un giro inesperado, o un cambio de dirección hasta que ya es demasiado tarde. O quizá es porque no sirve de nada seguir a los rivales que maneja el ordenador, ya que éstos también giran cuando para ti ya es demasiado tarde. Sea como sea, lo más normal es que casi siempre acabes estrellándote contra algún edificio sin que, aparentemente, hayas cometido ningún error de conducción. Lo cierto es que *Rush 2* no hará cambiar de parecer a los que odiaban o bien apreciaban con locura el primer juego. Sigue haciendo gala de las mismas ventajas y adolece de los mismo fallos. Sigue sin ser tan bueno como *DKR* o *Top Gear Rally*, dos juegos que por mucho que intente mezclar, no llega a igualar, pero es divertido. Y la verdad es que por mucho que nos desespere y lo critiquemos, al final siempre nos picamos y probamos con un par de vueltecitas más. Por lo tanto, creemos que cuando nos pasa eso, por algo será.



△ *Ese coche negro intenta hacer buenas migas con la valla.*

▽ *Quiero ser como Claudia Schiffer y que me estallen los airbags en la cara sin despeinarme.*





O no le van bien los frenos, o sólo tiene neumáticos en el lado izquierdo. ▷

◁ *Sexta posición. Me parece que tu habilidad al volante es peor que la de El Fary en la serie de TV.*

2:34.02 156 MPH

¡En el coche de papá...!

Una novedad de Rush 2; tres circuitos completos para demostrar tus dotes de especialista.

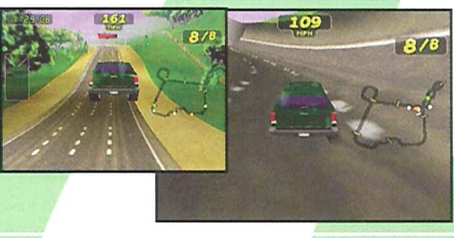
Halfpipe

Es el primer circuito con una curva de aprendizaje realmente marcada. La conducción de Rush 2 es bastante alocada, por lo que en más de una ocasión verás como entras en la curva del halfpipe por la parte alta y acabas bajando con una increíble pirueta séxtuple. Todo eso antes de explotar, claro está. Subir por el halfpipe es bastante fácil, pero bajar es mucho más complicado. La clave para ladearte de izquierda a derecha, sin realizar ninguna extravagancia extra consiste en utilizar el stick analógico con mucha suavidad. En lugar de empujarlo, apenas si debes rozarlo. Dicho esto, que quede claro que ésta es la carrera de especialista más floja.



Crash

Este circuito, una especie de cruce de carrera de especialistas y trazado para domingueros, lo mezcla prácticamente todo. Empieza con algunos halfpipes súper complicados para, a continuación, pasar a unos túneles sinuosos (que presentan tales desniveles que resulta imposible no perder el control) y acabar con unos cuantos saltos tras los que, si aterrizas mal, te convertirás en la increíble máquina patinadora. Como es de suponer, los rivales parecen inmunes a todos los desafíos, así que lo más normal es que siempre vayas el último.



Stunt

Es muy divertida, pero también muy complicada, ya que se trata de la culminación a tus intentos de dominar las carreras Halfpipe y Crash. Si quieres volar, intenta superar cualquier plataforma elevada y verás cómo despegas. Si te gustan las vueltas, métete en una rampa de 160º y comprobarás que tu bólido puede dar vueltas de campana en el aire (de paso, reza para que al aterrizar lo haga sobre las cuatro ruedas). ¿Prefieres los saltitos? Pues encara las rampas y encomiéndate a dios. Y así todo el rato. Cuanto mejor conduzcas, mejor será tu puntuación. Nosotros sólo conseguimos sacar un cinco en nuestra mejor actuación.





7 GRÁFICOS
No están mal. La pantalla siempre está repleta, y los efectos de los choques se notan en los bólidos.

3 SONIDO
Es como si Harold Faltameyer y Paul Hardcastle (pésimos músicos de los años 80), se hubieran decidido a tocar juntos.

7 TECNOLOGÍA
Rápido, nítido y repleto de detalles fuera de la pista. Impresionante.

8 DURABILIDAD
Siete circuitos complicados, un buen modo para dos jugadores y, sobre todo, un montón de secretos por descubrir.

VEREDICTO
Gracias a su sencillez, Rush 2 es un juego de carreras sin pretensiones bastante divertido. Es el juego que debería haber sido San Francisco Rush hace un año. De ese modo, ahora la competencia sería mucho más feroz.

77%

PRECEDENTES EN 64 Hicimos una *preview* de *Monaco Grand Prix* en el último número, cuando no prometía tanto.



Monaco World Grand Prix			
UBI SOFT			
Disponible	96M		1-2
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak
Precio no disponible			

MONACO GRAND P RACING SIMULAT

¡ARREGLATELAS TU SOLO!

No llegarás a ninguna parte en Monaco Grand Prix si no sabes cómo funciona tu coche ni cómo retocar todas las piezas que configuran el coche para hacer que tu «cuatro ruedas» supere al de tu amigo. ¿Llueve? Prueba con otro tipo de neumáticos. ¿Quieres ir más rápido? Entonces, ¿por qué no pruebas a reducir el ángulo de tus alerones? Veamos cómo se hace...

MARCHAS

Naturalmente puedes escoger entre automático o manual, y juguetear con el ratio, es decir, que puedes determinar cuánto tiempo se requiere para llegar a la velocidad máxima, sea para obtener una aceleración inmediata o para obtener una velocidad duradera, con todas las posibilidades de en medio.



ALAS

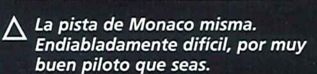
Las alas de tu coche determinan tanto el control como la velocidad. Si las bajas irás más deprisa, y si las subes irás más lento pero tendrás menos probabilidades de perder el control.



GASOLINA

Una vez te conoces una pista como la palma de la mano, puedes calcular aproximadamente la cantidad de gasolina que necesitarás para una carrera, teniendo en cuenta el número de vueltas que tendrás que hacer. De esta manera, llevando menos gasolina hará que tu coche sea más ligero, y por consiguiente más rápido. Simple, ¿verdad?





La pista de Monaco misma. Endiabladamente difícil, por muy buen piloto que seas.



Los bosquecitos más verdes del mundo. Y mucha hierba.



Muchos tramos rectos aquí. Y son siempre una pasada.

¡Esa curva! Casi imposible superarla con éxito.

CAMARA OCULTA

Aunque la vista de primera persona desde dentro del coche es la mejor para juegos de carreras este tipo, en Monaco la mejor vista es, de lejos, la de la tercera persona. Estando detrás del coche, te ofrece un ángulo de visión amplio que incluye la pista que rodea al coche y las curvas peligrosas que se le acercan. No desearás jugar al juego con otra. Te lo prometemos.





A dar vueltas. Esto te pasará frecuentemente si eres como Miquel.



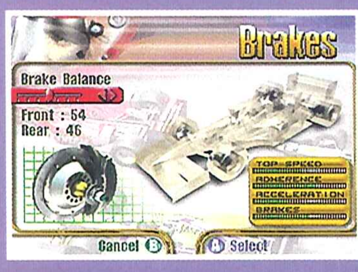
Esta vista no está mal. Aunque, mira qué manos de fantasma...

RIX
ION 2

Llega una excelente alternativa a F-1 World Grand Prix.

FRENOS

Los frenos se dividen, convenientemente, en delanteros y traseros, y se pueden reajustar para que tengas más fuerza de frenado en unos o en los otros. Desgraciadamente, están en proporción unos con otros, de forma que cuanto más freno tengas delante, menos tendrás detrás. ¿Listos?





Si vas por la hierba acabarás mal.

El coche azul está en primera posición. ¡Felicidades!



Que la N64 no tiene muchos juegos de carreras de categoría? Tonterías. Aunque se dé el caso de que hasta que Smash Bros no reciba un lanzamiento PAL nos faltará un beat 'em up de los buenos, al sector de los coches de la librería Nintendo —antaño raquítico— se le ha mimado mucho recientemente. Desde las rigurosos, futuristas y veloces naves de F-Zero X, hasta los encantos paisajísticos de V Rally 99, tenemos una buena selección de corredores de primera... Esto, por supuesto, además del F-1 World Grand Prix, una aproximación a las carreras clásicas realista e impactante.

Y ahora, de repente, nos llega un juego de nombre tan largo e impronunciable que parece un trabalenguas: el Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, complicando las cosas al vernos con un juego que hemos puntuado con un 90%, del que previamente no esperábamos gran cosa. Las reseñas que hicimos de las primeras versiones del juego dejaban entrever que esperábamos que este juego se quedase en un segundo lugar, al contar con gráficos por debajo del nivel medio, una inteligencia artificial discreta y, en general, por no dar la talla.

Así que no nos esperábamos gran cosa de lo último de Ubi Soft cuando finalmente nos llegó la versión final. O sea que imagina nuestra sorpresa al encontrarnos que *Monaco* resulta ser, aun sin superar un *F-1 WGP*, al menos un juego que hace un gran esfuerzo por ser una alternativa viable al juego de Paradigm. Y lo consigue, por ser tan auténticamente bueno. Es también una mejora respecto a *F-1 Pole Position 64*, también de Ubi Soft, al que supera diez veces; ese juego era el Formula Uno más

GO! GO!

COSAS DEL TIEMPO

Durante las carreras en Monaco se te informará de que habrá sol, lluvia o una cierta probabilidad de precipitaciones, de la misma manera que lo hacen esos hombres con corbata en la tele. Pero el caso es que si te dicen que hay un 25% de probabilidad de que llueva, lo que pasará en realidad es que lloverá durante una cuarta parte de la carrera, permitiéndote hacer cálculos y equipararte con las provisiones necesarias. No está mal, ¿no?



PARIENTES

Monaco Grand Prix y F-1 World GP. Los dos son juegos de Fórmula uno y los dos son bastante diferentes. Y, si ya has mirado la puntuación —¡tramposo!—, entonces sabrás cuál de los dos es mejor. Pero comparémoslos más detenidamente...

PISTAS

Ambos juegos utilizan pistas reales, modeladas de forma muy precisa. Monaco tiene 16 pistas diferentes, y F-1 World Grand Prix tiene 17 más una de bonus. Curiosamente, por eso, Monaco parece tener curvas más redondeadas, y menos peligrosas en sus pistas. Que es de agradecer.



F-1 World Grand Prix. Utiliza los nombres reales, por si no lo sabías.

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2. Sin duda, un gran nombre.

NOMBRES

¡Ay, los problemas de las licencias! ¿Tendrían tanto éxito los juegos FIFA si tuvieran que utilizar nombres como Juan Pérez? No. O sea, que es importante contar con una licencia, y el juego que tiene el derecho a ella es F-1 World Grand Prix. Monaco se tiene que contentar con nombres tan banales como M. Colyart y N. Humigger.



¿No crees que tiene una cabeza algo deformada? Como cuadrada...

D. Mill. Suena un poco a D. Hill. No cuela, chatos.

MULTIJUGADOR

Ambos juegos tienen el modo «cara a cara», pero vayamos a lo que realmente importa: ¿cuál de los dos es más divertido? Bueno... Monaco. La importancia que Ubi Soft concede a la acción de estilo simple se adapta mejor al modo multijugador, y supera con creces la fría simulación de F-1.



Rápido y más grasiento que un chimpancé empapado de aceite.

Estos coches son demasiado cuadrados, ¿no?

MONACO

La prueba de fuego de todo juego de Fórmula Uno que valga se basa en dos cosas, ambas en la pista de Mónaco: el túnel y la famosa curva. La curva en F-1 es tan realista que intentándola superar es tan difícil como hacerlo en la realidad, mientras que Monaco tiene el mejor túnel.



Bonito túnel ese de allí.

La cámara de F-1 World Grand Prix no aguanta el tiempo suficiente.

Todos los coches de Monaco se modelaron basándose en los de verdad.

pedestre que uno pueda imaginar. Las cosas a favor de *Monaco Grand Prix* son muchas y muy variadas; sobre todo es mucho más fácil de manejar que *F-1 World Grand Prix*. Mientras que aquel juego colocaba en un apuro a aquellos que no estaban acostumbrados a los entresijos de la auténtica simulación, *Monaco* ha sido concebido para una conducción sencilla, sin por ello renunciar a la necesidad de reajustes técnicos en los alerones, el cambio de marchas, la suspensión, y demás cosas. De forma bastante ordenada y muy útil aparece un diagrama donde se muestran los diferentes atributos de tu coche (velocidad, freno, etc.), dejándote ver qué efectos tiene cada uno de los pequeños cambios que introduces. Está hecho a prueba de idiotas, es fácil de usar y muy efectivo, permitiéndote jugar tanto de forma simple como de la forma más complicada que quieras.

Y esto es lo que es central en este juego. A diferencia de *F-1 World Grand Prix*, *Monaco* te deja jugar en el estilo simple de juego de bar, eliminando las complejidades de las carreras de Fórmula uno, y reduciéndolo todo a la función básica de aceleración. El uso del freno es, por supuesto, tan importante como lo es en cualquier juego de F1, pero escogiendo el modo «Easy», en vez de «Simulation», te proporciona diversión inmediata aunque ligera.

La facilidad de uso se hace patente sobre todo en el Duelo para dos jugadores, que es un intento nada desdeñable para un juego de carreras serio . Normalmente, a la acción de



△ Las marcas de los neumáticos en el asfalto te señalan por dónde deberías ir. Buena idea, ¿no?



△ Cuando se le hace tarde, Sonia conduce como si llevara uno de estos.

△ Estás condenado a ese color de coche. Es una pena.



△ Utilices primera o tercera persona, la cámara es una mejora respecto a la de F1.

△ Uno de los ángulos de cámara del replay. Verdaderamente bueno.

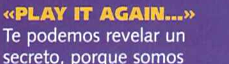
coche contra coche le falta la histeria pasada de rosca que un *Mario Kart* te puede proporcionar). Eso no quiere decir que *Monaco* te la proporcione, pero es una competición amistosa de lo más emocionante.

Pero quizás todo esto sea sintomático de la conversión de *Monaco* de la versión PC original, que es donde apareció por vez primera. En el PC era un caso endiabladamente complicado, que atraía sólo a ese tipo de gente que piensa en términos de fórmulas y números.

El juego se ha simplificado mucho para adaptarse al mercado de las consolas, aunque, ya está dicho, hay miles de opciones para retocar el motor y demás. El principal modo para un jugador, el Career Mode, es muy completo, haciéndote empezar con un trasto bastante normalillo, y permitiéndote equiparlo carrera tras carrera, hasta llegar al Grand Prix en sí, e incluye prácticas de fin de semana y carreras de selección. *Monaco*, sin duda alguna, te durará largo tiempo, siempre y cuando pongas en él de tu parte. Aparte de esto, encontrarás que tiene gráficos nítidos y precisos, sin ninguna huella de niebla, aparición súbita de objetos ni reducciones de *frames* por segundo. A veces, incluso, es gráficamente mejor que *F-1*. Es sobre todo la cámara el as que tiene bajo la manga el juego de Paradigm, al enfocar todo el rato el coche y no dejar que se balancee en las curvas fuertes. Parece ser que por fin los de Ubi Soft empiezan a conocer bien la N64, y juegan al máximo de su potencial. Si a esto le sumas la buena configuración del control analógico, encontrarás que *Monaco* es una experiencia tonificante. Claro que, como Ubi Soft no tiene derecho a la licencia oficial de la FIA, los nombres de los equipos y corredores son inventados. Se le pueden cambiar los nombres a los corredores pero, curiosamente, no a los equipos. Y la combinación de colores de los equipos y coches no es muy agraciada, y tampoco se puede alterar. Y los nombres específicos de las pistas brillan por su ausencia (nos tenemos que conformar con simplemente Germany, Britain, Belgium, etc.).

GRÁFICOS ***Nítidos y claros, exentos de niebla y muy rápidos. Todo un acierto.***

A pesar de todo, *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2* es un buen juego. Es el hermano pequeño y travieso del sobrio y profundo *F-1 World Grand Prix*. Sin duda alguna da un resultado alto en la gama de experiencias fuertes de F1, pero al fin y al cabo no puede competir con la profundidad, complejidad y reto que ofrece el juego de Paradigm, dejándolo en segunda posición.



«PLAY IT AGAIN...»

Te podemos revelar un secreto, porque somos buena gente, como ya sabes... Pronto habrá una segunda parte de *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2*, con los programadores yéndose a las oficinas de Ubi Soft en Casablanca (Marruecos). También habrá versiones Playstation y Dreamcast de *Monaco*, que saldrán por las mismas fechas que la de N64 (con el juego PSX decididamente inferior, y el de Dreamcast sin ofrecer ninguna mejora notable respecto al de N64).



8 GRÁFICOS

Fluidos, nítidos y sin una pizca de niebla.



6 SONIDO

Ruido que recuerda una abeja encerrada en una botella, y algunas «melodías», por así llamarlas.

7 TECNOLOGÍA

La tira de opciones y piezas al estilo de F1. Y coches.

8 DURABILIDAD

El Career Mode te durará meses, y el multijugador es sorprendentemente bueno.

VEREDICTO

Monaco, el resultado de mucho trabajo por parte de Ubi Soft, es diversión automovilística rápida y furiosa.

89%

◁ El recorrido del desierto es el mejor de todos, y está lleno de atajos.

◁ ¿Puede que esto sea el túnel de Mónaco?

La vista inversa ▷ va bien para poder admirar las nuevas capas de pintura de los VW.

◁ No te pierdas las imágenes de la gran ciudad. Es enorme.

△ Si lo que buscas es realismo, te has equivocado de juego.

◁ Sí, es posible impulsarte mediante el «efecto tobogán» si calculas bien.

BEETLE AD RACING



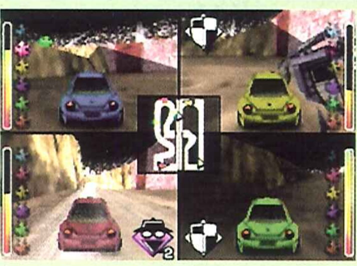
Rebosante de atajos, este juego de carreras es también una aventura. Y con «escarabajos».

Qué les pasa a los americanos, que son incapaces de crear un juego de carreras que no tenga el comentarista de turno gritando a voz en cuello inanidades como «¡Cómo vuela!» o «¡Qué movimiento!» cada vez que el coche deja de tocar el suelo (cosa que hace de forma bastante habitual, al pasarse la misma cantidad de tiempo en el aire que en el asfalto)? (Atrévete a leer esta pregunta sin respirar.)

Beetle Adventure Racing es uno de los últimos licenciados de esa escuela de juegos americanos de carreras locas que o te gustan mucho o los odias a muerte, de donde han salido títulos como *Rush 2*, *Top Gear Overdrive* y *Cruis'n World*. ¡No te enganches demasiado, que al final creerás que los coches de verdad vuelan! Lo que diferencia *Beetle* de los otros es que contiene casi tanta parte de carrera como de aventura. Los seis recorridos están plagados de atajos y rutas alternativas, y algunas de ellas te ahorrarán tiempo mientras que las otras están allá sólo para ofrecerte la posibilidad de dar un paseo turístico por la zona. Aun encontrando la ruta más rápida te percatarás de que las últimas pistas te dan alrededor de diez minutos escasos para una carrera de tres vueltas. Es lo más alejado de *F-Zero X* que hay. También hay que mencionar que es un juego agradable visualmente, gracias al hecho de que fue desarrollado en parte por Paradigm (los responsables de *F1 World Grand Prix* y *Pilotwings*). Hay algunos efectos especiales que merece la pena ver, sobre todo el del nivel del desierto con pirámides, donde columnas colosales

LA BATALLA DE LOS BICHOS

«Beetle battle» es una versión curiosa para cuatro jugadores complementaria del juego normal, y que consiste en ser el primero en encontrar cinco mariquitas de colores diferentes por un descampado enorme. Las mariquitas van cambiando de color a intervalos regulares, así que completar la serie se convierte en una tarea nada fácil, sobre todo cuando compites con otros tres coches que van corriendo como histéricos persiguiendo este mismo objetivo. Para conseguir un poco de ventaja tienes a tu disposición una serie de cajas de armas esparcidas por el terreno. Las de misiles son las que más abundan, pero hay también de minas y de invulnerabilidad. Una de las cajas produce una niebla espesa que cubre la pantalla de tus contrincantes, y otra, la mejor de todas, roba mariquitas de los otros Beetles al azar. No es una gran diversión que digamos, porque un Beetle no es el tipo de vehículo ideal para ir dando vueltas en busca de ítems. El cochecito de Mario hubiera sido perfecto para esta tarea, en cambio los Beetles son de movimientos lentos, lo cual quiere decir que si pasas de largo un ítem no tienes la posibilidad de dar una repentina media vuelta para agarrarlo. Y al igual que en el juego de aventuras para un solo jugador, esta batalla multijugador requiere un buen rato para completarla.



△ *Al lado de los iconos de las mariquitas tienes el contador de salud. Ve con cuidado.*

▽ *Puedes escoger entre cualquier Beetle de los cuatro Beetles (no confundir con Los Beatles).*





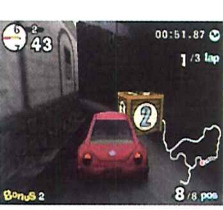
◁ *El aparcamiento subterráneo es el mejor lugar para las batallas...*

... aunque puede llegar a hacerse pesado. ▷



EN-CAJA-DOS

Encontrarás estas pequeñas cajas dispersas por todos los rincones de este maravilloso mundo de carreras aventureras. Las que están al borde de la carretera valen dos puntos, y las que se encuentran un poco más escondidas pueden llegar a valer hasta diez puntos. Si ganas más de 50 puntos te regalan un «continue». A los 100 te dan un bonus (un coche, por ejemplo). Es una buena idea, porque te fuerza a ir por rutas diferentes en cada vuelta si quieres llegar a coleccionar todos los puntos. Además, es bastante difícil, ya que muchas de las rutas alternativas te hacen perder tiempo, de forma que encontrar todas las cajas y a la vez acabar lo bastante bien para clasificarte para la siguiente carrera es un buen reto.



△ *Ya tengo dos, sólo me faltan 98.*

▽ *No te apiades de las cajitas: entrar a saco es la única manera de conseguir esos malditos bonus.*



QUERIDO L
Si eres de los que tienden a salirse de la pista de forma bastante habitual, el botón L será un buen compañero de viaje. Un toquecito y volverás a encontrarte, como por arte de magia, otra vez sobre la pista, sin ningún otro daño que una leve pérdida de velocidad. Si pulsas L cuando estás en un carril adyacente, tu coche irá a parar otra vez sobre la pista central.

VENTURE

proyectan sus sombras respectivas sobre el suelo encerado, y unas sombras fantasmagóricas se deslizan por los techos. Como hay tantas cosas para ver, el esfuerzo dedicado a recorrerte todas las rutas alternativas se te va recompensando paulatinamente a través de una serie de bellezas visuales que cada una te ofrece, sin olvidar el factor sorpresa de ir descubriendo cosas, como por ejemplo una pared que parecía sólida pero que en realidad era de cartón piedra. Cuando la atraviesas, encuentras detrás más terreno por explorar. Hay que decir, no obstante, que la mayor parte de estos «atajos» te hacen perder posición dentro de la carrera una vez has salido de ellos y te sumas otra vez al resto de corredores «Beetle». El estilo de juego es marcadamente americano, pero sin llegar a ese grado hamburguesero que tiene la serie de juegos *Rush*. Puedes hacer que tu coche resbale por las curvas, una vez en posesión de un modelo avanzado de coche, pero no te hará ninguna falta porque la mayor parte de los recorridos son a base de carreteras amplias. Cuando te das contra algo, tu coche lo empujará, como si intentara apartarlo hacia un lado, y seguidamente se desprenderá del objeto y seguirá adelante con la carrera. El realismo es un elemento que está de vacaciones durante el juego, y te darás cuenta de que los neumáticos dejan un rastro de fuego cuando pillas una carga explosiva. Curiosamente, a pesar de que el título del juego no deja lugar a dudas de que se trata de una carrera, los otros Beetles no muestran ningún interés por competir contigo (excepto cuando te pones por delante de ellos) ni tampoco entre ellos, yendo a una velocidad apacible y manteniendo una distancia prudente unos con otros; y hasta rebajan su velocidad cuando ven que has sufrido un accidente. Ahora bien, si consigues ponerte en primera posición, te será imposible quitártelos de encima. El coche más rápido de los del bando de la consola se mantiene a unos pocos segundos detrás de ti, y si cometes un pequeño error, verás como la tropa entera de VW te adelanta a trescientos kilómetros por hora, dejándote otra vez como al principio. Por lo menos esto también significa que una carrera nunca la podrás considerar como perdida antes de la última cuarta parte, pero es desalentador el hecho de que por mucho que corras nunca podrás currarte un buen liderazgo. A pesar de todo esto, si eres un fan de los juegos de coches de estilo americano, éste es el mejor que hay. Es más acelerado y fluido que sus rivales, visualmente tan bueno como *Top Gear Overdrive* y mucho más entretenido. Lástima que aparezcan márgenes en la versión PAL, y que no sea compatible con Expansion Pak, pero no se puede ser perfecto. Si *V—Rally* no te convenció, quizás lo que estabas buscando era un juego de carreras total como *Beetle Adventure Racing*.

GRÁFICOS **...columnas colosales proyectan sus sombras sobre el suelo encerado, y unas sombras fantasmagóricas se deslizan por los techos.**

7 GRÁFICOS
Impresionantes, pero les hemos restado un punto por los márgenes gigantescos que rodean a la pantalla.

7 SONIDO
Ruidos típicos de coche, música y un comentarista americano. No está mal.

7 TECNOLOGÍA
La conducción es tan rústica como su apariencia.

8 DURABILIDAD
Sólo hay seis recorridos, pero son inmensos. Tardarás mucho en ver todo lo que hay en este juego.

VEREDICTO
El equivalente en carreras de un shoot 'em up: Rápido y de efectos inmediatos, no es demasiado difícil, y siempre volverás a por más.

83%

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



1 Análisis de *GoldenEye, Extreme G, FIFA: Rumbo al Mundial 98, Lylat Wars, Mace, Super Mario 64* y muchos más. Reportaje sobre el hardware de 64 bits.
2 Análisis de *San Francisco Rush, Diddy Kong Racing, Duke Nukem 64, Nagano Winter Olympics, Madden 64* y *NFL QC '98.*
3 Análisis de *Fighters Destiny*. Toda la historia de Nintendo en un súper reportaje. Trucos para *GoldenEye* y *Extreme G.*
4 Análisis de *Yoshi's Story, Snowboard Kids, NBA Pro '98, Aerofighters Assault, Tetrisphere* y *NHL Breakaway.*
5 Análisis de *Mystical Ninja*. Trucos para *Duke Nukem 64, Fighters Destiny* y *Diddy Kong Racing*. Reportaje sobre los desarrolladores japoneses.
6 Análisis de *Quake 64, Wetrix* y *WCW VS NWO*. Guías para *Mystical Ninja, ISS64, FIFA: RM 98* y *Wave Race 64.*
7 Análisis de *Forsaken, NBA Courtside, World Cup '98, GT 64, Bust-a-Move 2* y *Dual Heroes*. Trucos para *GoldenEye, Snowboard Kids* y *Mystical Ninja.*
8 Análisis de *Olympic Hockey '98*. Trucos para *World Cup '98, Forsaken, Quake 64*. Reportaje: *¿Cómo se fabrica un gran juego?*
9 Análisis de *Banjo-Kazooie, All Star Baseball* y *Robotron X*. Trucos para *Yoshi's Story, Quake 64* y *WCW VS NOW.*
10 Análisis de *F-1 World Grand Prix, ISS '98, Mission: Impossible* y *WWF Warzone*. Guía completa de *Banjo-Kazooie.*
11 Análisis de *Extreme G 2, 1080° Snowboarding, Buck Bumble, Bio Freaks, Mortal Kombat 4, Bomberman Hero* y *Chopper Attack.*
12 Análisis de *V-Rally 64, Turok 2, F-Zero X, Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Consejos para *ISS '98.*
13 Análisis de *Body Harvest, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Top Gear Overdrive, Knife Edge, Starshot, SCARS, Silicon Valley* y *AirBoarder 64.*
14 Análisis de *Rogue Squadron, Holy Magic Century, Rakuga Kids, NBA Jam '99, NBA Live 99, Bust-A-Move 3* y *Glover.*
15 Análisis de South Park. Trucos y guías para *Zelda 64, Turok 2, Banjo-Kazooie, F-Zero X*, etc.
16 Análisis de de *FIFA '99, WipEout 64, Micro Machines 64 Turbo, Chameleon Twist 2, Milo's Astro Lanes.*

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 350 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a **Magazine 64, Suscripciones**

MC MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.................... Código postal:

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐
10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐

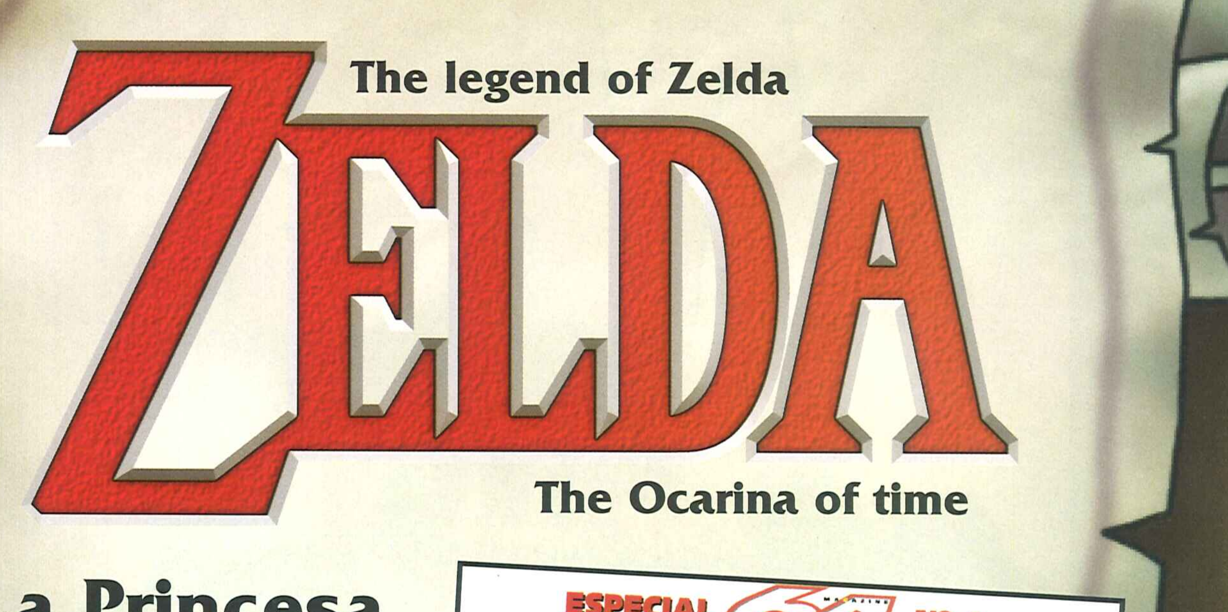
Forma de pago
☐ Contra Reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐☐☐

American Express (15 dígitos)
Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Firma:



La Princesa Zelda te necesita.

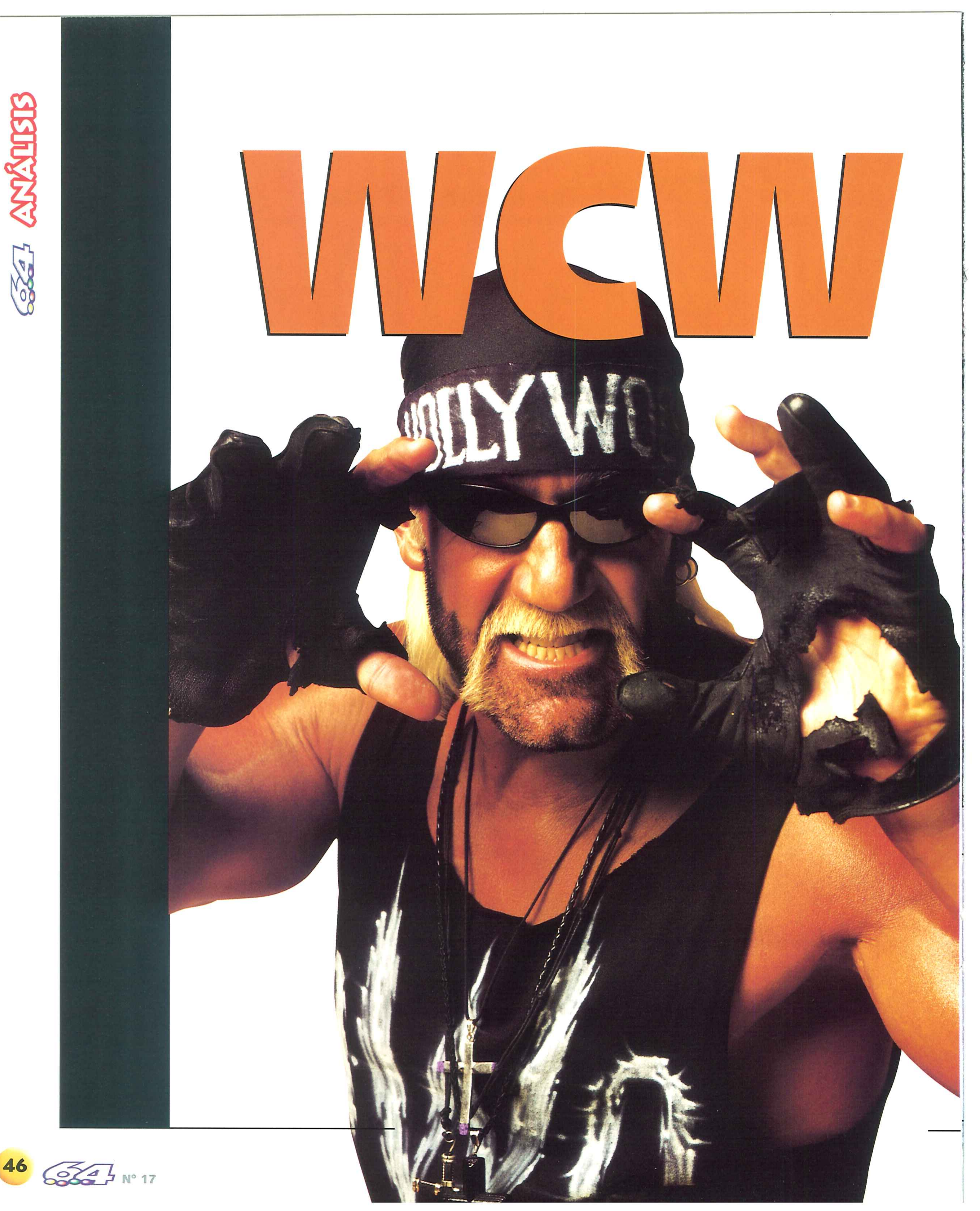
Tu necesitas esta guía.

salva Hyrule
por 475 Ptas.





WCW



NITRO



△ «Lucha». Sinónimo: «Pelea de bareto.»

△ Llave de cabeza. Si no se te ocurre nada mejor, pártele el cuello.

Miss Elisabeth. Tiene la manía de pegarte guantazos, pero esconde un corazón de oro. ▷



WCW Nitro			
T•HQ			
Disponible	96M		1-4
	Controller Pak	…oria en cartu…	R…ble Pa…
Precio no disponible			

¿Un juego capaz de superar a Warzone o una conversión pobre del juego para PlayStation? A ver...

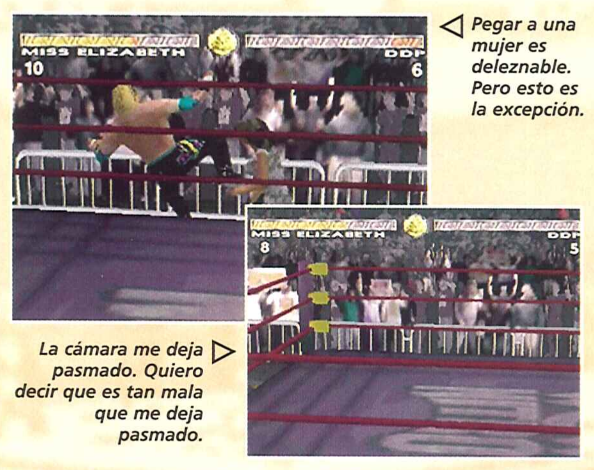
¿Y LOS RITUALES?

El protocolo y la ceremonia que hay entorno a la lucha libre es algo con lo que uno reacciona muy subjetivamente: o bien te encanta o lo detestas. Sea cual sea tu opinión al respecto, estarás de acuerdo en que es de esperar que esos rituales típicos de la lucha libre televisada se incluyan en un juego que va de este tema. Pero *WCW Nitro* es muy minimalista y se los salta por todo lo alto. El *round* empieza con un breve plano general del ring y nada más. Y cuando se acaba la lucha, el ganador mueve los brazos un poquito (sin sonido alguno), a la vez que sale un mensaje en la pantalla que te informa de que has ganado, y seguidamente vas directo al siguiente asalto, sin preámbulos ni nada. ¿Por qué los desarrolladores nunca encuentran el punto justo con los ceremoniales? O te imponen horas y horas de musiquilla insoportable con danzas incluidas que no te puedes saltar, o no te ofrecen nada de nada...





LA CAMARA MIENTE



◁ Pegar a una mujer es deleznable. Pero esto es la excepción.

La cámara me deja pasmado. Quiero decir que es tan mala que me deja pasmado. ▷

Los luchadores tienden a parecerse a: a) tu padre haciendo el ridículo en una discoteca, b) un paleto total, c) alguien recuperándose de un accidente en una factoría metalúrgica. Y eso que, al comprar un juego de lucha libre, uno se esperaría al menos poder verlos de cerca con sus expresiones agresivas. WCW Nitro*, por el contrario, hace todo lo posible por que no se acaben de ver bien las imágenes, a través de una cámara que se esconde detrás de las cuerdas, o bien oscila de un lado a otro desde una perspectiva lateral. Hay veces que, estando los luchadores peleando fuera del ring, desaparecen completamente de vista. Increíble.*

No es fácil ser un fan. No es ninguna coincidencia que la palabra «fan» se encuentre dentro de la palabra «fanático», y si te conviertes en uno de ellos, sea cual sea el objeto de tu fanática veneración, tendrás que aprender el arte de la paciencia. Esta es la única manera de ser, por ejemplo, seguidor del Logroñés o aceptar que seres queridos erupten de vez en cuando o se puedan llegar a pasar un día entero intentando arreglar el coche. Esta es la razón por la que los juegos de lucha libre tienen tanto éxito a pesar de que no sean muy buenos. Y es que la lucha libre tiene muchos fans, y como consecuencia los juegos se venden como churros en todo el mundo, sean de la calidad que sean.

WCW Nitro es una conversión «ligeramente mejorada» del juego de PlayStation que se lanzó el año pasado. La prensa PlayStation no quedó demasiado satisfecha con él. De hecho, hasta los americanos, que están tan locos por la lucha libre, sugirieron era mejor dejar reposar que el juego en el almacén, o — mejor aún — en la basura. Aun habiendo mejorado algunos detalles, y tras someter a cirugía estética a los personajes, esta versión N64 padece fallos parecidos a los de la otra.

Los desarrolladores de Inland Productions seguramente pensaron que a base de llenar un juego de participantes y fases se convierte automáticamente en un juego de lucha mejor que los que son de configuración más simple. *WCW Nitro* tiene la tira de personajes —por lo menos 64, que son los que hemos contado— y muchos escenarios, algunos de ellos temáticos. Cuando completas el modo de torneo con un luchador, puedes pasar a otro, hasta un máximo de cuatro por persona. Es un sistema que promete un buen grado de durabilidad. Pero la promesa no se cumple ni de lejos, y por una razón muy simple.

Piensa en un juego de lucha cualquiera. Recordarás que, aunque muchos personajes tienen formas de atacar parecidas, cada uno tiene su serie de golpes especiales que le son propios. Pues en

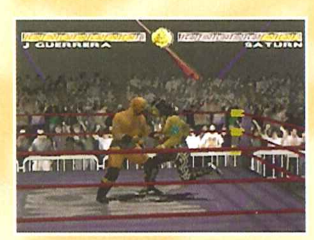

GO! GO!

¡FUERA!

¿Los videojuegos incitan a la violencia? Pues la verdad es que sí. Después de unas cuantas horas de jugar a este juego tuvimos un placer indescriptible al ponernos a machacar el cartucho a martillazo limpio. Pero ahora hablando en serio: Como juego de lucha libre, **WCW Nitro** *debería seguir las reglas de la lucha libre de verdad. Esto significa también*



△ *Ésta es la jugada llamada «súbete encima del poste».*



△ *Esto pretende ser un rebote desde las cuerdas.*



△ *Y esto... representa que clavas al rival en el suelo...*



△ *El «rebote de la cabeza del contrincante». Bonito.*

EL CUARTETO DEL ABURRIMIENTO

La esperanza en muchos juegos que no llegan a buenos se encuentra en el modo multijugador. Este no es el caso con *WCW Nitro*. La conexión de los cuatro pads es la calma que hay antes de la tormenta de ira que os sacudirá a todos, haciendo que exclaméis «¡Nooooo!». Y es verdad. Por alguna razón inexplicable, la versión de cuatro jugadores de *Nitro* se mueve a una velocidad de caracol. Es una muestra de programación mediocre. Veamos la galería de terror que te aguarda:



△ *«¡Pululan como zombies!» dijo Sergio. Y tenía razón. Estos luchadores son gente que se toman las cosas con mucha calma.*



△ *¿Ves el tipo ese que ha salido disparado por los aires? Pues tardó cinco horas en alcanzar el suelo. En serio.*



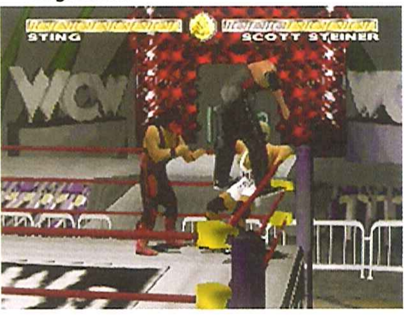
△ *¿Se nota que Saturn lo estaba controlando Ferran? Ja, ja, ja...*



△ *Para apreciar esto tienes que saber mantenerte atento durante un tiempo larguísimo.*



△ *Un buen truco: si juegas en el ring Turbo vas a velocidad extra. ¡Funciona!*



△ *También hay luchas de dos jugadores. Pero son igual de malas.*



No pares, que mis orejas aún están frías. ▷

Irse corriendo es a veces la mejor opción. ▽

◁ *A Nitro le falta estilo, gracilidad y jugabilidad.*

WCW Nitro la mayor parte de luchadores sólo tienen TRES, repetimos: TRES ataques propios. El resto de los movimientos son comunes a todos los luchadores, excepto un par que se aplican según sea el luchador voluminoso o más bien pequeño. Con esto y los movimientos de cubrirse respectivos, que son muy previsibles, queda en evidencia que el reparto de *WCW Nitro* es clónico. Para completar este juego tienes que ganar en modo de torneo 48 veces a lo que esencialmente se podría considerar el mismo luchador. Esta conversión para la N64 tiene —ya sabemos que es difícil de creer— *menos* movimientos que el juego homónimo de la PlayStation, porque los de Inland Productions cuando cobraron su cheque... bueno, digamos que no les quedó espacio en la memoria para programar dichos movimientos. Es triste.

Si *Nitro* tuviera un motor de lucha genial, quizás perdonaríamos (pero no olvidaríamos) el problema antes mencionado. Pero resulta que no lo tiene. Hablar de los fallos que tiene este juego es difícil porque uno no sabe por dónde

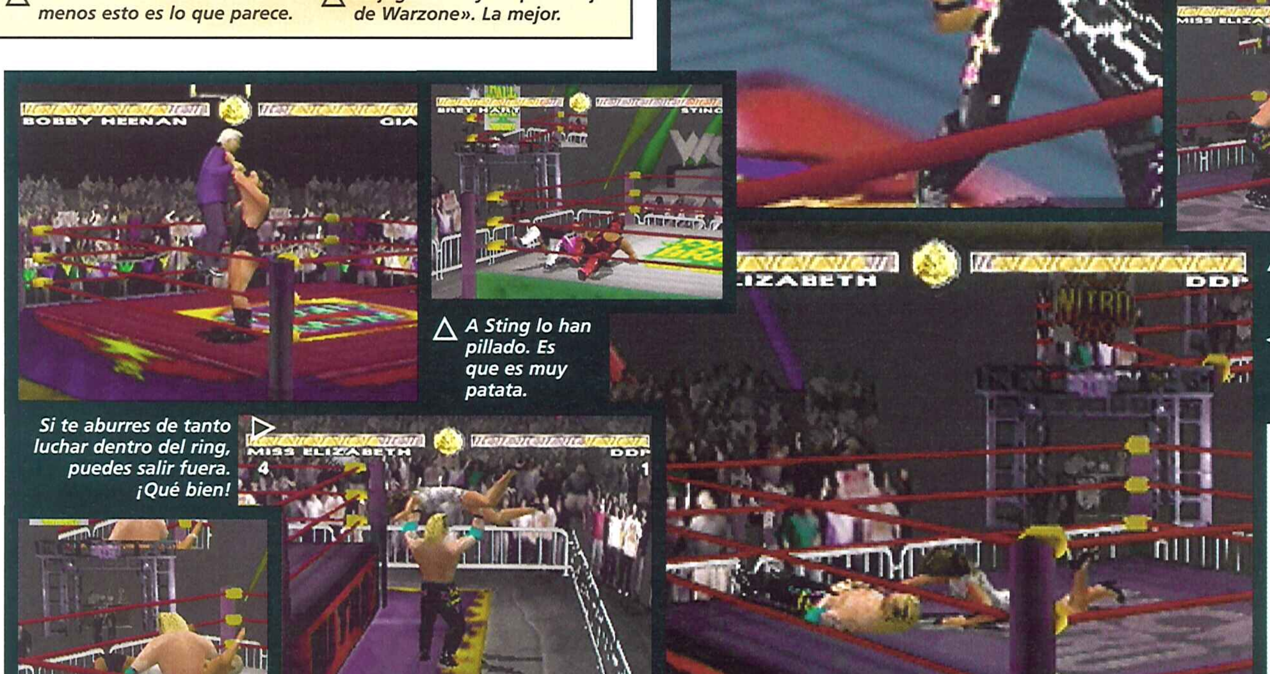
que los movimientos y golpes deberían ser aproximaciones a los que se dan en la realidad, y tienen que convencer al jugador. Pero ¿es este el caso aquí? Veamos...



△ *La llave «siesta de verano». Al menos esto es lo que parece.*



△ *La jugada «soy un personaje de Warzone». La mejor.*



△ *A Sting lo han pillado. Es que es muy patata.*

Si te aburres de tanto luchar dentro del ring, puedes salir fuera. ¡Qué bien!

△ *Esto de pegar a mujeres de verdad que no me va.*

◁ *Sonia se apoderó de los controles y literalmente se cargó a todos.*

empezar. ¿Hablamos de la coreografía sospechosamente perfecta de algunos movimientos? En algunos momentos das un golpe y ves cómo tu contrincante se coloca en posición para que el golpe funcione. Malo, malo...

Algunos de los golpes a veces sí que proporcionan una sensación de «peso». Es, en definitiva, simplón, y está anticuado. Sí, anticuado. *WCW Nitro* será un juego en 3D de 1999, pero en cuanto a diseño podría muy bien ser del año 1990. Inland Productions ha hecho que la versión para la N64 sea más rápida que la de la PlayStation. Esto se hizo con buenas intenciones, pero el resultado es que la

TECNOLOGÍA **WCW Nitro *será un juego en 3D de 1999, pero en cuanto a diseño podría muy bien ser del año 1990.***

Pero por otra parte es preocupante ver que mientras estás llevando a cabo un ataque eres literalmente invulnerable a los golpes del otro. No puedes agarrar a tu adversario cuando éste se encuentra en proceso de dar una patada o un golpe variopinto. Tu mano atravesará su masa corpórea como si de un espectro se tratara. Casi se podría decir que acabas pegando por turnos. Pero en vez de decir «ahora le toca a usted, señor», vociferas «toma castaña».

arbitrariedad de la acción queda magnificada. Es igual qué tipo de golpe escojas. Las reacciones más primarias ya determinarán si sale bien o no. Si tus dedos son de reacción rápida ya tienes el éxito asegurado.

Ahora bien, si la lucha libre te gusta de verdad, querrás jugar en serio. Pero seamos sinceros: no vale la pena intentarlo. *WCW Nitro* es igual que los juegos de 16 bits en muchos sentidos, por ejemplo el tener que poner mucha imaginación de tu parte, y que el tema en cuestión te guste mucho. Es la única manera de prescindir de los muchos fallos que contiene. Si te vas diciendo «¡Soy Hollywood Hogan en persona!» puede que tu mente no se dé cuenta de que la representación gráfica de Hogan es absolutamente infiel a la realidad.

Hay tantos juegos de lucha libre que uno puede prescindir de *WCW Nitro* perfectamente. Debemos reconocer que nos lo pasamos bien cuando apareció el mencionado señor Hogan. Golpe tras golpe nos reíamos a carcajadas haciendo comentarios como «¡encaja ésta, abuelete!» y «¿cómo decías que te hacías llamar? ¿Suburban Comando? ¡Ya te daré yo comando! ¡Toma!». Fue entonces cuando nos dimos cuenta de algo. La mayoría de los videojuegos son cosa seria. Pocos juegos te hacen reír, por mucho que los estés disfrutando. Lo que hacen es divertirte, entretenerte. Pero en este caso fue diferente: no estuvimos sólo repitiendo acciones mecánicas mediante un control. Y fue divertido de verdad.

4 GRÁFICOS

Correctos, pero no muy convincentes. El número de luchadores es impresionante.

4 SONIDO

Lo tiene, pero tal vez es mejor no escucharlo.

2 TECNOLOGÍA

¿Lo preguntas en serio o te estás choteando?

4 DURABILIDAD

Hay muchos personajes por descubrir. Pero ¿vale la pena descubrirlos?

VEREDICTO

Una conversión muy insatisfactoria. Hay juegos de lucha mucho mejores.



50%

PRECEDENTES EN 64 Repasa la *Visión de Futuro* de Goemon 2 del número 15.

¿El pelo teñido de azul, señor? ¿A su edad?

GANBARE



△ *Fuego. No es el mejor amigo de un ninja con el pelo azul.*

◁ *Hay algunos bonitos fondos en 3-D, pero se juega en 2-D.*

◁ *Una enorme muñeca está suspendida de manera amenazadora en el fondo.*

Habla con los animales, si quieres.

△ *Este jefe esqueleto es imponente.*

◁ *Charla con los vecinos en una de las secciones de la aldea.*

Aquí, una escena de acción de saltos excelente. △

¡Salta, Ebisumaru, salta! Hay un gran trecho hacia abajo. ▷

Ganbare Goemon 2			
KONAMI			
Disponible	128M		1-2
	~~Controller Pak~~	Memoria en cartucho	Rumble Pak
Precio no disponible			

Es difícil precisar el momento exacto en que te das cuenta de que *Goemon 2* estará siempre más allá de toda comprensión. Puede que sea cuando le pagas 100 monedas a la tímida señora oriental y ella te da a cambio un rápido vislumbre de una francamente inesperada barba. O tal vez sea el momento en que un anciano te envía a la hazaña de destruir lo que parecen una serie de gaitas animadas particularmente agresivas. *Goemon 2* es, en todos los aspectos, absolutamente extraño.

Después del lanzamiento al estilo RPG en 3-D del año pasado, Goemon ha vuelto bajo la apariencia de un juego de plataformas en 2-D que se parece mucho a sus encarnaciones en la SNES. Pero todos los que esperéis que esto signifique un mayor énfasis en la jugabilidad, será mejor que os lo quitéis de la cabeza. Con esta continuación, Konami se ha acercado demasiado peligrosamente a ese tipo de plataformas en 2-D tan repetitivas y tan habituales antes de que *Super Mario 64* acabara con ellas de una vez por todas.

Es una pena, porque, obviamente, se ha dedicado mucho tiempo y mucho trabajo a los controles y a la «sensación» global de cada nivel. Aunque tu camino es fijo, éste gira y serpentea en un 3-D muy apropiado que te permite ver tu futuro destino a lo lejos. Los niveles posteriores mejoran muchísimo con respecto a los primeros, un poco pesados, y están llenos de caminos alternativos,

EN LOS NIVELES

Tanto que comprender, tan poco que hacer...





Cada nivel consta de unas cuantas etapas, y cada una de éstas, de una serie de plataformas que van de izquierda a derecha y que resultan bastante sencillas y un poco tediosas. De vez en cuando hay algún un jefe en mitad del nivel, como el gran esqueleto que respira fuego del Nivel 1, pero al final siempre encontrarás una ardilla rotante que explota cuando le pegas y que te da un pequeño manuscrito que te ayudará en tu causa. Éstas son el equivalente en Goemon a las estrellas de Mario 64, y necesitas cinco para abrir la puerta que lleva a la etapa del jefe del final del nivel.

¡Pero ojo! Como sólo hay tres etapas en cada nivel, te faltarán dos manuscritos. Aquí es cuando la etapa RPG entra en escena; en algún sitio del nivel de la aldea hay un par de personajes que te desafiarán, basándose en dos de las tres etapas que ya hayas completado, tales como el tipo que reta a Ebisumaru a una carrera y que es más tramposo que un lobo.

Todo esto se complica un poco más a causa de otro servicial pueblerino, que, una vez le has pagado, te da un reforzador que te permite atravesar algunos obstáculos que bloquean el camino a uno de los tres niveles. ¿Ya te duele la cabeza?

CREO QUE VOY A BAILAR AHORA
Es obvio que estar encerrado en una habitación con tan sólo una lista de códigos de programa como compañía hace estragos en la mente de cualquiera, pero estamos particularmente preocupados por los programadores de *Goemon 2*. La pantalla del Game Over consiste en un tipo grasiento y musculoso, bañado en luces de neón, bailando energéticamente encima de una plataforma. Si continúas, verás que al bailarín del cuerpo Danone se le unen dos amigos, y un *hula hoop* cae sobre el que está en el medio para que mueva la cintura. ¿Por qué ocurre esto?



GOEMON 2

obstáculos animados y unos toques visuales muy nítidos. Además, los cuatro personajes diferentes, cada uno en posesión de un conjunto único de habilidades esenciales que puedes ir mejorando, se añaden a la cuidada sensación que produce el juego.

Se puede apreciar incluso algún intento de conservar la naturaleza RPG del anterior con los niveles en la aldea. Pero, aparte de la oportunidad de poder comprar algunos artículos que te proporcionan energía, éstos no parecen otra cosa que puertas excesivamente ataviadas para el siguiente nivel, y ponen de manifiesto el problema más evidente de *Goemon*, el hecho de tener que correr hacia la izquierda y hacia la derecha durante largos periodos de tiempo, con alguna esporádica incursión dentro y fuera de la pantalla, y que hará que caigas dormido como un plomo. Hay muy pocas cosas que hacer aparte de correr, saltar de vez en cuando, disparar a un abigarrado y repetitivo grupo de enemigos errantes, y soltar tacos cuando caes en un agujero.

Además, a *Goemon* se le han incorporado algunas adiciones extrañas que no acaban de funcionar. La necesidad de tener que repetir algunos niveles para poder avanzar a los posteriores es más pesada que interesante, el modo que va del día a la noche sustituye, de una manera exasperante, a los enemigos usuales por otros tres veces más fuertes sin ninguna razón aparente. Ni siquiera las secciones de Goemon Impact y el modo simultáneo para dos jugadores pueden compensar la falta de originalidad y de acción que el juego ofrece.

En suma, la naturaleza repetitiva y la falta de "chispa" de *Goemon 2* es lo que nos ha causado mayores suspiros. A ver si *con Goemon 3* hay más suerte....

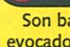
!IMPACTANTE!

Mostrando lo grandes que deberían ser las riñas entre robots.





Pues allá vamos de nuevo. Apenas si te han dado la oportunidad de contener la respiración después de haber derrotado al primer jefe de final del nivel, ya te ves sumergido en la característica más distintiva de Goemon, el «ataque del gran robot» en primera persona 3-D, Goemon Impact.
Al principio, es un poco difícil de entender. Tu oponente se pavonea delante de ti, mientras te agitas con unos simples puñetazos y balas y mueres una y otra vez. Pero pronto descubrirás la lista de movimientos combo en el menú Start, y aprenderás a utilizar tu escudo (A+B hace que Impact levante el brazo para protegerse) y a administrar una divertida paliza a base de puñetazos al estilo boxeador.
A medida que le vas gastando la energía al tipo malo, éste empezará a utilizar todos los recursos de que dispone, y te lanzará ondas masivas de energía y, de forma extraña, oleadas de corazones de color rosa, de los que puedes extraer la luz del día para llenar tu arma. Por suerte, a pesar de su malicia, tu robot enemigo estará siempre dispuesto a deambular cerca de ti, listo para recibir un buen puñetazo en la boca. Encantador.
Oh, ya que Impact le ha encontrado una novia a Goemon 2, podrás verla en el campo de batalla, ayudándote a destruir a tu castigador. Y le puedes cambiar el género si le disparas bombas con la pipa. Hmmm.

6 GRÁFICOS
Son bastante buenos y evocadores del medievolo, pero a menudo les falta consistencia.

7 SONIDO
Una colección de melodías claras que te harán seguir el ritmo con el pie y efectos adecuados.

6 TECNOLOGÍA
Es sencillo y rápido, pero sólo porque la acción es en gran parte lineal.

7 DURABILIDAD
Bastante difícil en ciertos momentos, y el modo para dos jugadores es muy divertido durante un rato.

VEREDICTO
Después de las maravillas de Mystical Ninja, Konami se ha salido del buen camino. Un juego de plataformas en 2-D nacido anciano.


75%


PRECEDENTES EN 64
Te brindamos una preview de Mario Party en el número 14.
PREPARATE PARA LA FIESTA
MARIO PARTY
Mario Party
NINTENDO/HUDSON
Disponible
64M
1-4
~~Expansion Pak~~
~~Controller Pak~~
Memoria en Cartucho
~~Rumble Pak~~
8.990 pesetas.
64 STAR GAME
¡LOS TRUCOS DE MARIO PARTY!
Descubre todos sus secretos en nuestro próximo número.

Los juegos de mesa para ordenador han tenido una carrera larga y desigual. Algunos tendían a ser reproducciones exactas de los juegos de mesa de toda la vida con un dispositivo de cálculo aleatorio que hacía las veces de dado. ¿Quién puede olvidar, por ejemplo, aquella trivial línea de ocio que se dedicó a adaptar las versiones de juegos famosos como Cluedo y el Monopoly?... Todos excepto el grupo de triviales directores de esa línea de ocio, que hicieron lo que pudieron para que la cosa funcionase... en teoría.

Así recordamos a los de Domark, que emprendieron una conversión casi imposible con su *Trivial Pursuit*. O sabías una respuesta o no la sabías y luego ésta aparecía en pantalla y tú tenias que darle al Sí si la habías acertado... ¡Ingenuos!

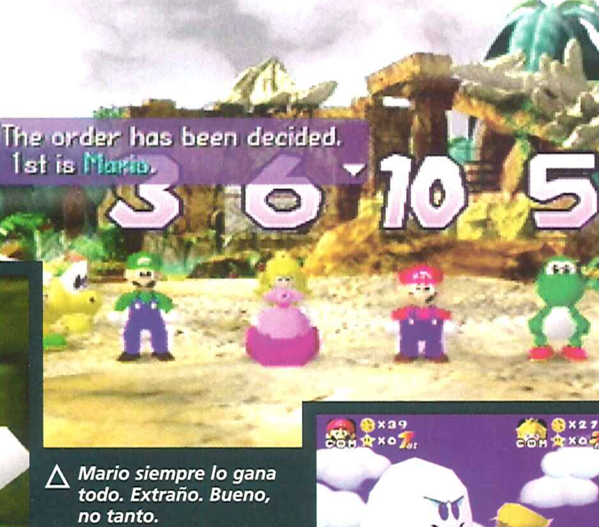
Pero ahora estamos en 1999. La polvorienta pantalla del radar de un laboratorio secreto se ha conectado de nuevo, despertando con su sonido a los científicos de su milenaria hibernación. Un *Tamagochi World* que fue apresado es ahora introducido, entre alaridos, en una máquina especial. Las juntas de la máquina se agrietan y por ellas se escapa el silbido de la presión... Una niebla turbia invade el laboratorio... Ha nacido *Mario Party*.



◁ *¡Espera, espera! ¡No podemos! ¡No tenemos ni brazos ni manos!*



△ *Los juegos de dos contra dos son mejores, quizá. Al menos tienes a quién echarle la culpa.*



△ *Mario siempre lo gana todo. Extraño. Bueno, no tanto.*



Los bandos se seleccionan al azar. Aliados en un turno, enemigos en el siguiente y así. ▷

△ *Págale a Boo para que robe las estrellas de algún contrincante (o sus monedas, ésas las roba gratis). Vengativo y genial.*

CASTILLO DEL ARCO IRIS DE MARIO

Aquí empieza nuestro tour por los seis tableros de Mario Party. Al igual que Dios, pero con mejor merchandising, Mario se sienta en su flamante castillo en la cima de una nube muy especial. Desde allí contempla el mundo con benevolencia a través de sus prismáticos. Se dedica a meditar sobre los problemas y de vez en cuando echa un escupitajo con gusto hacia un lado y mira como cae. Todo un gag visual.

TIENES QUE:

Hacer que aparezca un arco iris. (Es el premio final para el ganador. Cada tablero tiene uno.)

NIVEL DE DIFICULTAD:



◁ *La máquina de Mario aparece demasiado elevada. Será que es de los que están siempre en las nubes.*

△ *Elegir las rutas más interesantes resulta caro, por lo general. Sospechosamente educativo.*



Al revés que en Tamagochi World, perder monedas es malo. Esto nos gusta más. ▷

¡Ja! ¡Seis! ¡Me ha salido un seis! ¡Soy demasiado! ▽



GO! GO! ▷

Nadie te quiere en la fiesta*

*Sentado solito en un rincón

¡HURRA!
Cada mini—juego tiene una pantalla de reglas. Dale a cualquier botón disponible y tu personaje reaccionará de la forma apropiada. Además, de esta manera podrás practicar dando unas vueltecitas por ahí antes de que el juego empiece. Estupendo.



¿DE QUIÉN ES ESTA NARICITAAA?
Aquel gag de la cara desmontable de *Mario 64* se ha convertido en un fantástico mini—juego. La cara de Bowser está espantosamente deformada y tienes que encajarle los cachitos de tu versión para rehacerla. ¡Las identificaciones policiales del futuro!







¿Por qué no te apuntas a la fiesta con un minijuego de los de Mario Party? Hay 56 minijuegos sinvergüenzas, sin contar los mini—mini—juegos como Chance Squares y Bowser Events. ¡Son tremendos! Su diseño es súper imaginativo y la presentación impecable (aunque cargarse bloques para encontrar monedas sea algo más que sobado ya). Bueno, de hecho hay uno de un tesoro enterradoæBuried Treasureæ que es un palo terrible.
Teniendo en cuenta que un jueguecito de estos se selecciona al azar de entre cinco o seis, puede llevarnos siglos jugarlos todos si es que no los aburrimos antes. Nos encantaría ver a Mario tocando música, pero ¡mala suerte!
Hay cuatro tipos de mini—juegos: De un jugador, de uno contra tres, de parejas y de todos contra todos. Aquí tienes unos cuantos para que les eches un vistazo.

▽ ¡Rápido! ¡Antes de que la bola explote!



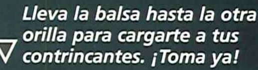
△ La velocidad de la vagoneta depende de la sincronización de los dos jugadores que la llevan. ¡Gira! ¡Nooo! ¡Frenaaa! ¡Imbécil, estamos muertos! Etc.

Del rollo Escalextric. La pista está torcida al estilo, así que tendrás que apañártelas cambiando de calle para que la cosa vaya bien.

△ Incluso los de «adivina—cuál» están tocados por la magia de Nintendo.



El tesoro enterrado. Si está cerca de ti, ganarás, y si no, no. Un palo.



▽ Lleva la balsa hasta la otra orilla para cargarte a tus contrincantes. ¡Toma ya!







△ ¡Uf!, paso de este.



Limbo... Como caminar como un pato mareado. ▷



Mario Party quiere ser tu amigo. Desde la pantalla de opciones puedes hacer un montón de cositas y probablemente olvidarás por completo que tienes que empezar el juego. Bueno, quizá no tanto.



«¿DÓNDE ESTOY?» «EN EL PUEBLO.» «AH, VALE.»

La Tienda

La N64 se está acercando peligrosamente al récord de 10 juegos sin tiendas en ellos. Si sigue así el universo se colapsará. Mientras tanto... ¡vámonos de compras! Aquí podrás encontrar cosas que harán que cambies la posición de todos los jugadores en el tablero o que trucarán tu dado. ¡Huy! Pero si también hay un loro misterioso y un disco de vinilo...



La casa de las Opciones



¡Vamos allá! El disco dentro del *jukebox* y tenemos la versión *Mario Party* de un concurso musical. El loro es el encargado de imitar a distintos personajes con su piquito de oro. Una ganga por sólo 50 monedas. Además, podrás borrar cualquier dato que tengas guardado. El juego tiene memoria en cartucho, lo cual es realmente una ayuda si lo piensas bien. ¡Gracias, gracias!

El Banco

Ahora un banco. Un banco en el que puedes guardar lo que hayas comprado en la tienda (tema loro aparte). También te dicen cuantas estrellas y monedas tienes acumuladas hasta el momento. Tu «saldo» aparecerá en una pizarra que tienes delante de tus narices. También puedes pedirle la información al colega de la derecha. Te dirá exactamente lo mismo, pero moviendo sus mofletes de mayordomo de Netol.



SALA DE MAQUINAS DE LUIGI

Muy en su papel de flacucho fácil de olvidar, Luigi trabaja celosamente para poder terminar su poderosa máquina. Sus cables y pistones ocupan miles de metros cuadrados y algunas partes de la máquina hacen pum—pum—chac—pum—pum—chac. ¿Para qué sirve? Probablemente acabará explotando en plan rebelde porque, ¿no se supone que Luigi es fontanero?

TIENES QUE:
Suministrar energía a la máquina.

NIVEL DE DIFICULTAD:

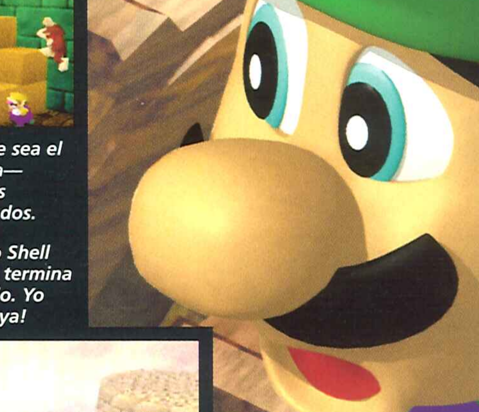




Sólo ten en cuenta que no debes recordarle a DK que Mario le encerró en una jaula en Donkey Kong jr. coinop . Sería capaz de cargárselo.



Estas tuberias que conectan las áreas me resultan familiares. ¡Qué detallazo!



Con todos esos rincones es una pena que no puedas esconderte y asaltar a alguien.



Probablemente sea el juego machaca—bloques menos aburrido de todos.

El súper rápido Shell Game. Cuando termina te deja atundido. Yo elegí mal... ¡vaya!



El gancho—pilla—muñequitos. Tú eres el gancho, ellos los muñequitos.

No es tan bueno como la parte de buceo en New Zealand Story

SOY EL MEJOR (INEVITABLEMENTE)
Se supone que lo que tienes que hacer es ganar monedas y luego utilizarlas para comprar estrellas que Toad te venderá. ¿Eres quien tiene más estrellas? Pues entonces eres el ganador, bobo. También hay premios para el que más monedas ha conseguido y para el mejor jugador de mini—juegos. Interesante lo es, sí, pero tanta benevolencia diluye un poco el esfuerzo que has hecho durante 90 minutos de partida. Esta gente de Nintendo va a conseguir la paz mundial un día de éstos.



La Casa de los Minijuegos

Aquí podrás disfrutar de los minijuegos inmediatamente, pero sólo podrás jugar a aquellos que te han tocado en el tablero (qué mala idea). Son 10 monedas por partida. Si no quieres pagar, puedes ahorrar comprándotе uno y jugando gratis después. Si no, pilla una raqueta pero, por desgracia, no podrás darle un tortazo al encargado y escaparte con todo el lote, como cuando robas el banco del *Monopoly*. En fin, la vida es dura.



El Estadio

Escondido dentro de un bote en la casa de los minijuegos æ¡cómo no!æ, el estadio es una mini versión del mismo *Mario Party*. Menos vueltas, un tablero más simple y sin trampas, con juegos en casi cada casilla y sin final elaborado. Gana el que consigue más monedas. Menos acertado de lo que crees.



La Isla



La isla misma es un minijuego (esto nos suena a nuevo y revolucionario principio físico). Con un guiño de complicidad, todo está preparado de manera que recuerde a *Mario World* y es un poco complicado.

ISLA TROPICAL DE YOSHI



El mago de los lagartos, el sultán de los saurios, el rey de los dinos (aunque no hablen mucho de él). Yoshi se ha comprado una isla, en plan Marlon Brando. Bueno, al menos así puede pinchar sus discos y poner el volumen a tope sin que nadie le corte el rollo. Sólo puede ser que le ataquen las fieras. Sin nada que hacer y todo el día para rascarse la barriga, Yoshi pasa el tiempo aburrido o huyendo de los ataques de los animales. Su isla tropical es, en realidad, el dorso de una ballena gigante o, quizás, de un salmón increíblemente enorme.

TIENES QUE:
Rescatar a un desamparado Yoshi de un lago ridículamente pequeño.

NIVEL DE DIFICULTAD:



Frutas deliciosas. Ñam, ñam... ¡Un momento! ¡Agh! ¡Están envenenadas! Atención niños y demás.



De hecho, si Yoshi es un reptil, va a achicharrarse de calor aquí. El muy tonto no lo pensó antes de comprarse la isla.





Intenta apañártelas como puedas y pagar lo mínimo para pasar el gran bloque azul.

Ahí tienes al pobre Yoshi. Con un plátano gigante de ésos podrías alcanzarle fácilmente, ¿eh?

AVENTURA EN LA JUNGLA DE DK

En la jungla vive DK, un enorme mono. Por desgracia, allí ningún dulce niño puede verle como a Copito de Nieve en el zoo. Es muy extraño que no se haga ni una mención a Diddy Kong, por lo que suponemos que DK se lo ha papeado, harto ya de sus gracias y sus chistes malos. Este tablero tiene una parte buenísima, cuando una roca grandiosa te persigue por todas partes. Tienes que escapar automáticamente. Fiuuu...



TIENES QUE:
Descubrir el secreto de las ruinas (o sea, abrir un cofre de piedra muy evidente).

NIVEL DE DIFICULTAD:





Estos bloques se mueven cuando alguien pasa cerca. Nunca te tomarás la molestia de utilizarlos estratégicamente.



¡Oh, no! Las tres casillas que ha avanzado Yoshi le dejan intentando abrirse paso inútilmente ante un Bowser Event... Pobrecito... ¡Ja, ja!



El pedrusco de las narices en todo su esplendor.



Nadie puede cachondearse de la gran roca.

¡Oh, no! es Bowser... ¡Oh, sí!



Los jugadores actúan espléndida mente, hasta por encima de tartas quemadas, o lo que sea. Y duran y duran..

Bowser haciendo de las suyas.

¡Atácale por la espalda, Luigi! ¡tontorrón!

Bowser es genial en Mario Party. No aparece muy a menudo—lógicamente, tienes que caer en la temida casilla Bowser— pero cuando lo hace es tan ingeniosamente diabólico y está tan bien animado que se convierte en la atracción principal. Puede introducir un Bowser Event —un minijuego con toda la mala baba del mundo para que pierdas grandes cantidades de monedas— o hacerte una de sus jugarretas. Y como muestra, un botón: Bowser te regala una moneda. No te lo puedes ni creer. Estupefacto, te das la vuelta y miras hacia la pantalla con los ojos como platos. ¡El regalo va en serio! Lo aceptas, tomas la moneda y... Bowser te cobra 20 por ella. ¡Ja! Pero picas. ¡Vaya si picas!

PREDICCIÓN
Considerando la nueva dirección que ha tomado Nintendo, sospechamos que después del prototipo de *Tamagochi World* y del juego que nos ocupa, vamos a tener segunda parte de *Mario Party* (quizás en la N2000, o lo que sea que vayan a inventar). Esta secuela será para los juegos de mesa de consola lo que *Mario 64* fue para los juegos de plataforma. Recordad nuestras palabras, lectores (si metemos la pata, no, ¿vale?).



LA TARTA DE CUMPLEAÑOS DE PEACH



Más que una obra maestra de repostería, esto es una proeza arquitectónica. La tarta de la encantadora princesa, tan mona ella con su melena, tiene las dimensiones de un castillo y aunque no fuera tan grande ¡es una tarta como una casa! A pesar de los años que, aparentemente, ha invertido en prepararla, con toneladas de ingredientes, y de todo el trabajo que ha costado el postrecito dichoso, Peach ha olvidado (huy, qué cosa más tonta) las fresas.

TIENES QUE:
Traerle fresas a Peach.

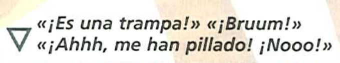
NIVEL DE DIFICULTAD:

De hecho, tres dias más tarde murió delante de una tienda porque cayó en una trampa musical.



Esto acabará mal cuando el Gordo y el Flaco lleven el pastel al comedor.

Darle a un botón es un pobre sustituto de tirar los dados.



«¡Es una trampa!» «¡Bruum!» «¡Ahhh, me han pillado! ¡Nooo!»



GO! GO!

«OH, I MISSED «IT»»
Es un escándalo, el gruñido tan auténtico de Wario «Oh, I missed it» se ha reducido a «Oh, I missed». Sinceramente, es como tener a Terminator diciendo «Un momentito, ahorita mismo vuelvo» o algo así.

ARGUMENTO
¿Quién es el mejor de todos nosotros? Vamos a echar una partidita y lo averiguamos, venga.



No hay trato, Sr. Bond

Los encantadores personajes de Mario Party se muestran aquí tal y como son: despiadadamente malvados. Confabulan como la más retorcida mente criminal para acabar con cualquier oposición que encuentren a su paso. Es terrorífico ver qué víctima eligen para que Boo el fantasma le robe. También son capaces de proponer sucios tratos o llegar al punto de aliarse todos contra el jugador más débil. Nunca volverás a jugar a Mario 64 sin ahogarle enseguida, por si las moscas.



¡Si me arrugáis el vestido os mato!

«Pista, que voooyyy»

Yoshi acabará por salir en cualquier sitio.

Como mínimo Wario es sincero. Porque siempre juego con él. ¡Bieen!

«¡Soy el mejor! Y tú eres carne de cañón, colega.»

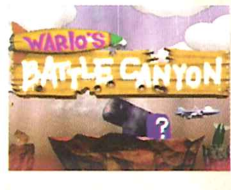
Nintendo tenía una brillante reputación como rey del entretenimiento sano, familiar y de moral intachable. Con Mario Party esa reputación ha quedado hecha añicos. Es un juego asombrosamente salvaje. La falta de piedad está presente incluso en las reglas del mismo. Se trata verdaderamente de un juego de mesa, pero para N64.

Como todo el mundo sabe, la genialidad de Nintendo estriba en mejorar las cosas. Los juegos, las ideas, la calidad de vida en el moderno y espacial mundo de hoy en día... Cualquier cosa que atraiga la atención de Ninty será significativamente mejorada. *Mario Party* es una versión cargada a tope del *Tamagochi World* de Hudson. Los problemas que este juego presentaba æbásicamente, el quedarse atascado en una curva y la pobre interacción entre los jugadoresæ han sido drásticamente eliminados.

Mario Party es un juego para cuatro jugadores, pero si tienes pocos amigos, la N64 ocupará las vacantes. Cuidadín, porque entonces verás que la máquina juega como un jugador de verdad. Está decidida a ganar y puede ser muy rencorosa (algunas casillas permiten robar ítems a los contrincantes, y créenos si te decimos que perdona pero no olvida). Por suerte, la máquina tiene distintos niveles de habilidad (aunque nosotros no nos atrevimos a competir contra los más

EL CAÑON DE WARIO

Este siniestro cañón anti-Mario retrata a Wario como un obseso de las armas. Ensucia el paisaje a base de misiles, bazukas y hasta con las marcas de su propia cabezota. Wario ha pintado en su pared un grafitti que dice: «Las armas no matan gente. Oh. Un momento. Espera. Sí, es verdad. Matan gente». En este tablero vas de un sitio a otro disparado cómicamente por un cañón. El momento clave viene cuando intentas, en plan frenético, aterrizar en algún sitio que valga la pena. Lástima que se te despeinen los bigotes.





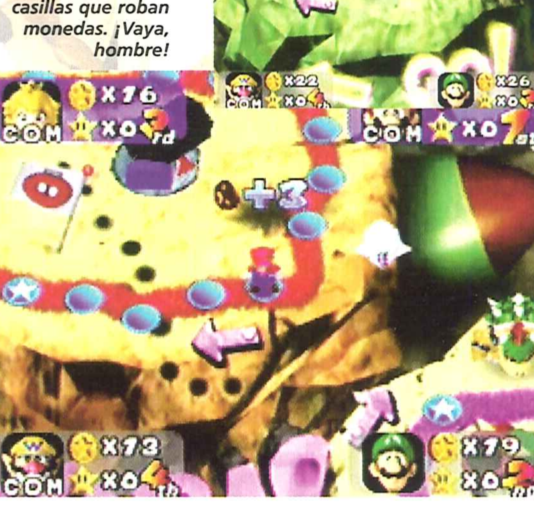
Te indican el objetivo para que tengas más posibilidades de acertar algo bueno.

La dificultad aumenta con champiñones y casillas que roban monedas. ¡Vaya, hombre!

Para compensar la cantidad de –3 casillas rojas del sector de la derecha tienes que... ah, ya lo sabes. Pues bueno.

Este nivel es un poco «arranca y para» porque lo del cañón ocurre siempre.





TIENES QUE:
Evitar una guerra civil.

NIVEL DE DIFICULTAD:

elevados). Es un poco agobiante que no puedas saltarte ningún *bonus game* en los que se meta, pero bueno, en el fondo es justo. Y si no, búscate amigos.

La magia de Nintendo, que hace que todo lo que toca mejore, está presente en todo el juego. Un ejemplo: los más de 50 minijuegos que aparecen después de cada ronda o cuando alguien cae en una casilla especial. Otro: la cooperación entre los jugadores. *Mario Party* ofrece la posibilidad de que tres personajes se alíen para luchar contra el cuarto o ponerse por parejas y sincronizar, entre grito y grito, sus fuerzas para conseguir que la vagoneta vaya más rápido. También verás algún otro detalle, en plan sutil, que le da más vidilla al juego.

VEREDICTO ***Mario Party*** **supone un gran paso adelante dentro de su género y es divertidísimo. ¡Cuánta variedad y energía!**

«Oh, no, otra flor con la jeta de Toad»

Todo el que pierde, muere debido a siniestros artilugios implantados.

En muchos casos, la velocidad de tu personaje es de lo más importante. En estos momentos, la cámara sigue el juego de una manera muy emocionante y no topas con problemas de perspectiva ni de control. Esto funciona de maravilla en minijuegos como la carrera de vagonetas o aquel en el que debes escapar de un suelo que se desmorona.

Dado que puedes jugar en cualquiera de los seis tableros que hay, uno para cada personaje (el de Yoshi, por ejemplo es una isla tropical), es una pena que los minijuegos de cada uno no sean temáticos. Además, algunos se parecen demasiado. Pero eso sí, de todos los minijuegos con los que hemos tropezado hasta ahora en *Mario Party* (llevamos jugando unos 207 años ya, y únicamente hemos descubierto poco más de 36) sólo uno era malo: el del tesoro enterrado, donde tienes que cavar y cavar. No tiene ninguna gracia y además es un tostón.

Pero, ¡un momento! No olvides que el objetivo del juego es encontrarte con Toad en el tablero para que te venda estrellas, que son decisivas para el triunfo. ¡Y es que es tan fácil distraerse con tanto minijuego! La verdad es que te absorben. Entras en el estadio y te encuentras que es una especie de tablero minado de minijuegos o bien te metes en la tienda y allí puedes alquilar el minijuego que quieras o comprar uno. Hasta puedes irte con toda la chusma a la isla de los minijuegos, donde iras pasando de uno a otro y tiro por que me toca.

Mario Party nunca se vuelve repetitivo. Se ha trabajado para que todo quede lo más variado posible. De esta manera, tienes casillas que se tragan tus monedas. Otras que te propulsan hacia juegos individuales extra, obstáculos que se mueven para incordiar más, multitud de rutas en cada tablero, casillas trampa que sueltan pedruscos gigantescos que te alejan de las mejores rutas; y pase lo que pase, Mario y compañía exagerarán sus reacciones. Es difícil no pasárselo bien cuando los personajes parecen estar divirtiéndose tanto.

Una advertencia: es un juego largo. Puedes pasar tranquilamente de una a dos horas jugando, aunque eso dependa del número de turnos. Pero puedes guardar el juego. Al final verás que hay una sorpresita relacionada con los argumentos de cada nivel (por ejemplo, con la máquina de Luigi). A medida que la cosa se va complicando, aparecen más casillas de esas que hemos llegado a odiar con todo nuestro ser: los champiñones envenenados. Llega un momento en el que tienes un 50% de posibilidades de perder el turno (la verdad es que no hace mucha gracia cuando te ocurre más de dos veces seguidas).

¿Estamos entonces ante «el juego» de todos los juegos multijugador? No. Creemos que ese lugar todavía lo ocupan *Mario Kart* o *GoldenEye*. A *Mario Party* le falta el dinamismo de las mejores partidas multijugadores, pero para ser justos, ése es un problema que tienen casi todos los juegos de mesa. De todos modos, *Mario Party* supone un gran paso adelante dentro de su género y es divertidísimo. Mucha variedad y mucha energía, pero aquí falta algo. Avanzar por el tablero sigue dependiendo de unos números que salen al azar y, la verdad, sin el tacto de los dados no tienes la sensación de controlar tu suerte y cuando te sale una tirada cutre, te sienta mucho peor. Pero lo malo es que no puedes ponerte de acuerdo con los demás y saltarte las partes que menos te gustan, como podrías hacer en un juego de mesa (los dichosos champiñones serían lo primero). Además... tampoco puedes hacer trampas. ¡Jo!

NO LOS SOPORTO
He caído en una casilla de champiñones. ¿Se trata de un champiñón bueno y me dejará pasar o será uno de los envenenados?



Es uno de los envenenados. Otra vez. Y otra. Y venga champiñones envenenados.



64 STAR GAME

8 GRÁFICOS
Genial combinación de 2D y 3D, con pinceladas de animación muy divertidas. El dinamismo de la cámara acentúa la emoción.

6 SONIDO
Musiquilla alegre muy apropiada. Y luego están esas famosas frases tan pegadizas.

7 TECNOLOGÍA
La usa toda. Pero no se le ve el truco por ningún lado.

8 DURABILIDAD
Atractivamente nuevo. Pero Mario Kart seguirá anteponiéndose. De todos modos, nunca te librarás de él.

VEREDICTO
Está increíblemente cerca de redefinir un género, pero Mario Party termina siendo un súper entretenido juego multijugador. Una fiesta para quien se ponga a jugar. Hablando de evolución y no de revolución. Te va a encantar, de verdad.



¡ESO DIGO YO!

Declinamos cualquier responsabilidad sobre las opiniones que en esta página vierten nuestros lectores... "¡Cobardes!" Cierra el pico.

No se puede negar que os divertís especialmente opinando. No paráis de enviar vuestros análisis contradiciéndonos o apoyándonos. Menos mal que no tenemos crisis de personalidad, porque alguno de vosotros no dejáis títere con cabeza.

En cualquier caso, este mes le ha tocado el gordo a *Zelda*, que recibe por todas partes. Tomás Vicente, de Valencia, también ha dicho lo que piensa de *ISS '98* (lo que piensa es que no es tan genial y además lo razona). Pese a tanta controversia, no creas que para que te publiquemos una carta has de sembrar la polémica. Quizá sólo quieras escribirnos para mostrar una nueva cara de algún juego que ha pasado desapercibido.

Sea lo que sea, mándanos tu *Análisis*, de unas cien palabras, a:
Eso digo yo
Magazine 64
Es decir, S.L.
Ronda Universitat, 7, 2° 3ª
08007 Barcelona

LEGEND OF ZELDA

No tengo ni idea de por qué razón la gente se empeña en decir y repetir que éste es el mejor juego de la historia. ¡¡¡Es ABURRIDO!!! Se supone que trata de las aventuras de Link salvando el mundo, pero la primera parte consiste en pasearse por dentro de un árbol durante casi media hora, arrancando plantas y escalando viñas antes de enfrentarte al primer jefe. ¡¡¡Es MUY ABURRIDO!!! Y esperemos que la supervivencia del mundo no dependa de ello.

Todos los otros juegos Nintendo 64 son mejores, incluso *Columns* de la Mega Drive es más emocionante.

Esteban García, Badajoz

60%

BODY HARVEST

No me puedo creer que hayáis dado más puntuación a *Zelda* que a *Body Harvest*. Link sólo sabe charlar, mientras que *Body Harvest* es ¡ALUCINANTE! Los niveles son enormes. Hay montones de vehículos distintos (adoro los aviones) y las diferencias entre ellos son sustanciales. El modo en que explotan los Harvesters cuando tienen el estómago lleno es genial. No creo que Link fuese capaz de quitarse de en medio al más pequeño de los Alien Processors. Adam Drake, te venero.

Eugenio Barbas, Torrelavega





ISS '98

ISS '98 es un juego en el que el nivel cinco de dificultad consiste en que tu guardameta falle en todos sus pases a los delanteros y que su portero pare cada uno de tus disparos a su puerta. Si el ordenador quiere meter un gol, no vas a poder pararlo en modo alguno. Todos los pases rasos acaban fuera del campo, todas las entradas son falta y uno de la selección de Liberia es más bueno y rápido que uno de la brasileña. Buenos gráficos, montones de opciones y un poco de buena jugabilidad quedan anulados por unos árbitros malos y unos resultados inimaginables (ganas 8-0 a Brasil y luego pierdes ante Corea del Sur).

Tomás Vicente, Alicante





TUROK 2

Este juego es una decepción y de las grandes. Los niveles del modo un jugador son demasiado largos y hay demasiados pocos puntos para guardar, que además están dispuestos arbitrariamente. Los gráficos discurren a escasos frames por segundo, incluso utilizando el Expansion Pak, y es desastroso en el modo multijugador. Soy un fan total del modo multijugador de *GoldenEye* y me he acostumbrado a niveles que fluyen bien estructurados y a sistemas de control precisos. Este juego falla en ambos puntos. El añadido de las escaleras ralentiza el juego considerablemente y la ausencia de ninguna arma que mate instantáneamente hace que el juego vaya a paso de peatón. Los controles parece que estén encallados comparados al ágil comportamiento de los de *GoldenEye*. Supongo que me toca esperar a *Perfect Dark*.

Cecilia Cruz, Madrid





Puedes llamarle Inilla si quieres, pero no en horas de trabajo...

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
EL DOCTOR LE ESCUCHA

Dr. Vainilla:

Me regalaron The Legend of Zelda: Ocarina of Time por Reyes. Desde entonces, no he dejado de jugar. En este tiempo, he encontrado un montón de problemas. Uno de los que más me angustia es el siguiente: ¿A quién tengo que entregar las orejas de conejo de la Tienda de las Máscaras Felices? Si me contesta me hará muy feliz y le estaré muy agradecido.

Enrique Montálbez, León



Link, usurpando el papel del Rey Arturo.

Canturreando, el doctor Vainilla se concentra y te contesta:

Es muy sencillo, hombre. Todo lo que has de hacer es encontrar al tipo que corre en la Campiña de Hyrule. Estará encantado de recoger las orejas de conejo de tus manos. Todos felices, ¿no?

Dr. Vainilla:

El doctor Vainilla esconde la revista esa que no puede tener en casa...

¡Claro! Cuando tu jugador se queda colgado sin caerse, no pierdas un segundo y mueve el D-pad en cualquier dirección y el uno-dos, tira la bola, dispara y aprieta el botón de la cruz a la vez. Si lo haces bien, tu jugador se lanzará a la piscina dramáticamente y reclamará una falta.



Llamar un ambulancia es un poco exagerado, ¿no crees?

Dr. Vainilla:

En la pequeña pantalla de demos de F-Zero X, el juego parece mostrar los coches de la CPU empezando las carreras normales al estilo Mario Kart. ¿Hay algún modo de añadir esto al juego de verdad?

Hay un activador de turbo en *F-Zero X*, pero por desgracia, apenas lo notas. Si aprietas el acelerador justo antes de que el tipo de la megafonía grite «Go!», te darás cuenta que tu vehículo se dispara y va a mucha más velocidad de lo que es habitual. Desde luego, no tardarás tanto en avanzar desde las últimas posiciones. De todos modos, tampoco te hará progresar por sí mismo. Lo siento.

Dr. Vainilla:

Turok 2. Es el juego más difícil de la N64, de hecho creo que de cualquier consola que haya en el mercado. Por ese motivo —y teniendo en cuenta que juego mucho— estoy encallado en el nivel cinco. ¿Le molestaría demasiado recetarme unos cuantos trucos? ¿Quizá el modo de saltarme el nivel? ¿Todas las armas? ¿Los trucos clave? Se lo agradecería más que nada en el mundo.

Desiderio Thomás, Valencia

Tras afilar el bisturí...

Estoy de acuerdo con usted, Sr. Thomás.

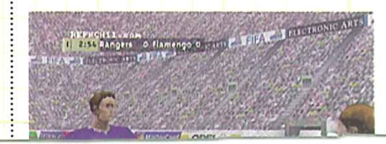
Dr. Vainilla:

¿Es cierto que hay un equipo secreto en FIFA 99? He ganado la Liga de Campeones, la Copa de la UEFA y la Recopa. En ninguno de los casos he tenido un equipo nuevo.

Óscar Peña, Zaragoza

Dándose cuenta de que ese olor que le gusta es de sangre...

Casi lo tienes. Te bastará con ganar la Copa Internacional siendo el equipo de Brasil en el nivel de dificultad profesional. Tu premio será el secreto y útil equipo Atlanta Attack. Todo lo que tienes que hacer a continuación es escogerlo en el menú como normal. Espero haberte ayudado un poco.



JUEGA CON...





y participa en el sorteo de 5 kits de **1 Game Boy Color + 1 cartucho de The Legend of Zelda: Link's Awakening DX**. Llena el cupón adjunto y envíalo antes del 1 junio a:

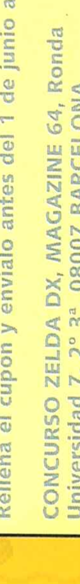
Concurso Zelda DX
Es Decir, S. L.
Ronda Universidad, 7, 2°, 3°
08007 Barcelona

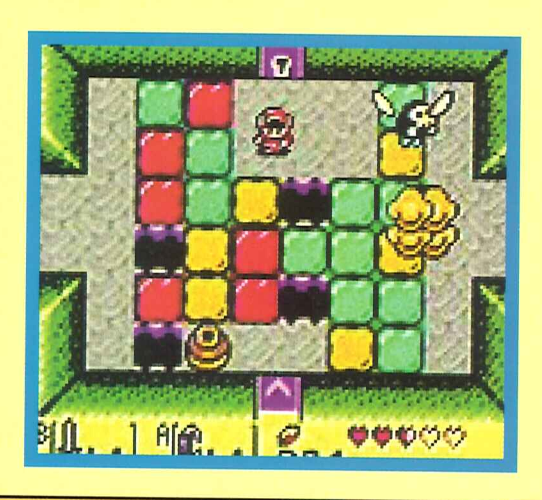
¡Alto ahí! ¿Vas a esperar hasta Navidad para que tus bisnietos te regalen una Game Boy Color? Pues ya es hora de que te busques la vida solito. Pero hazlo con inteligencia: aprovecha las oportunidades que te ofrece el mundo. Encuentra la respuesta a nuestras preguntas y gánate una Game Boy Color y un cartucho de Zelda DX. Piensa que tarde o temprano ya no te darán lo que se te antoje con sólo pedirlo, piensa en la satisfacción de obtener por ti mismo lo que deseas. A los 83 años, ya va siendo hora, ¿no?



A- ¿Qué año debutó Zelda

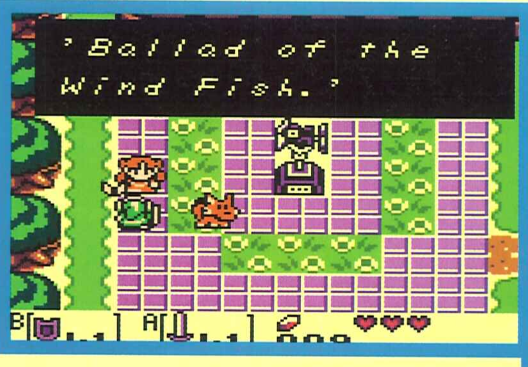
B- ¿Cuántas horas te duran en la Game Boy?





SO

LDA DX







en la Game Boy?

2 pilas AA

LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.

2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.

3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.

4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.

5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.

6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.

GANADORES DEL CONCURSO F1- WGP

David Alonso González (León)
Joaquín Angelats Roca (Girona)
José Luis Benítez (Málaga)
Víctor Cabrera García (Asturias)
Daniel Calderón Argüeso (Cartagena)
Máximo Castro García (Murcia)
José Manuel Fajardo (Sevilla)
Berto Gómez Sánchez (A Coruña)
Jesue Lagunas Orte (Zaragoza)
José Lopera Amigó (Huesca)
Antonio Lozano Escudero (Lleida)
Luis Martín Alcón (Castellon)
Carlos Martín Sánchez (Barcelona)
Cristian Martínez Robles (Barcelona)
Manuel Martínez (Palma de Mallorca)
Jordi Mata Sardá (Medina)
David Peyri Tornes (Barcelona)
Kiko Rodríguez Portela (La Coruña)
Rubén Querol (Benicarló)
Daniel T. Castillo (Ibiza)

RESPUESTAS CORRECTAS

A- 17
B- Villeneuve

COMO...
aplastar al imperio en
ROGUE SQUADRON

«Utiliza la Fuerza», dijimos, pero nos equivocamos, porque también en este juego debe imperar aquello de: «más vale maña que fuerza».

LO QUE DIJIMOS


STAR WARS
ROGUE SQ UADRON

En la review del número 14 llegamos a la siguiente conclusión:

«Rogue Squadron es imprescindible, pero no está a la altura de GoldenEye 007, Turok 2 y Zelda. Si ya dabas eso por sentado, cómpratelo.»





Rogue Squadron, posiblemente el mejor juego intergaláctico que jamás haya cartucheado una videoconsola, te ofrece la oportunidad de hacer aquello que siempre quisiste æy nunca te atrevisteæ a hacer: volar entre las patas de un AT-AT antes de hacerlo saltar en pedazos, eso sí con estilo.

La última incursión de LucasArts en el mundo de los videojuegos es una pequeña joya que todo jugador de N64 que se precie querrá admirar. ¿Acaso no soñaste nunca con sobrevolar una base imperial y, mientras te lanzan disparos de láser, hacerla añicos? Ahora puedes. ¿No te gustaría acribillar los transeúntes que se pasean por Mos Eisley? Ahora puedes. Se podría decir que es un juego de *Star Wars* a lo *Pilotwings*. Más o menos. En algunas misiones te tirarás de los pelos al contemplar que, por vigésima vez, tu X-Wing cae en barrena fuera de control y choca con una montaña. Y aquí es donde aparecemos nosotros. A modo de Halcón Milenario, *Magazine 64* sale al rescate una y otra vez. ¿No te mola?
Pues, ¡sigue leyendo! Y... ¡que la fuerza te acompañe! (Por si te sirve de algo).

LA FLOTA REBELDE

X-

Una perfecta combinación de potencia y velocidad, que lo convierten en la mejor, así como la más equilibrada, astronave de ataque. Incorpora cuatro láseres en las alas, que se pueden utilizar simultáneamente (muy conveniente para objetivos terrestres). Si retraes las alas, obtendrás mayor velocidad, pero inutilizarás el fuego simultáneo, con lo que serás más vulnerable al ataque enemigo.

...ing

Es veloz como un Tie Interceptor, pero las capacidades de disparo y protección quedan un poco mermadas. Por suerte, la nave viene equipada con ocho misiles en comparación con los seis del X-Wing, con lo que resulta más efectiva en los ataques a objetivos terrestres. Su velocidad la hace mortífera en las incursiones aéreas contra Ties.

Speeder

Sus disparos rápidos y su asombrosa capacidad de giro, la convierten en un digno contrincante. Sin embargo, su punto débil son los vuelos rasos, por lo que sólo será capaz de rozar los edificios más altos de Corellia. Tampoco servirá para volar sobre terreno rocoso, por lo que tendrás que evitarlo.

Y-

Dispone de dos lásers frontales y un cañón de iones, capaces de inutilizar al enemigo para su posterior captura. Cuando requieras un disparo más potente, carga el cañón (pulsa C-derecha). Al atacar, mantén pulsada la tecla B para disparar los lásers, y rápidamente dispara el cañón de iones. Acuérdate de lanzar las bombas desde una altura considerable, o la onda expansiva podría alcanzarte y partir tu nave en dos.

...ing

Provisto de dos motores de alta potencia, el V-Wing es esencialmente una nave de camuflaje. El fuego de sus lásers frontales es más bien lento y poco potente, pero se pueden unir para que los disparos sean más rápidos, aunque sólo en ráfagas cortas para no provocar un sobrecalentamiento. Te llevará tiempo acostumbrarte a manejarlo con soltura antes de que seas capaz de esquivar a un grupo de interceptores.

MISION 1 Emboscada en Mos Eisley

OBJETIVOS

1) Destruir todos los Androides de Reconocimiento Imperiales
2) Proteger Mos Eisley de los Tie Bombers



COMO HACERLO

● Derriba los Androides de Reconocimiento, antes de hacer un giro a la derecha de 90 grados y encontrar al siguiente grupo. Destruye también ese grupo.

● Comprueba el radar y utilízalo para localizar a otro grupo de Androides de Reconocimiento Imperiales. Al ir a atacar, frena en seco para acabar con todos los que puedas. Si fallas algún blanco, haz otra pasada.

● Repítelo con el resto de los androides, utilizando el radar para encontrarlos. Y acuérdate de no destruir objetivos civiles, ¿vale?

● Una vez que Mos Eisley se encuentre bajo el ataque de los Tie Bombers, repliega las alas de tu nave y vuela directamente hacia la zona de combate. Acelera para situarte a la cola de los bombarderos y después, aminora para conseguir algunos blancos. De vez en cuando, dispara algún misil al fuselaje enemigo, así conseguirás quitarlo de en medio vistosamente. Una vez la incursión aérea haya finalizado, podrás ir al siguiente nivel.

CONSEJOS MUY VALIOSOS

● Ojo con algunos soldados de las tropas de asalto, situados justo en la colina, entre el cuarto grupo de Androides de Reconocimiento (comprueba el radar). Hay dos en moto jet y dos a pie; debes matarlos a todos para conseguir la medalla de oro.

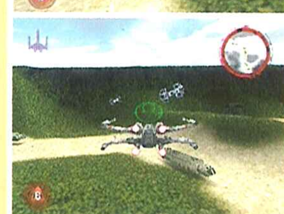
● Recuerda: basta un solo disparo para derribar los androides, por lo que si te acercas y apuntas bien aumentarás tu índice de precisión.

MISION 2 Cita en Barkhesh

OBJETIVOS

1) Escoltar el convoy hasta una posición segura







COMO HACERLO

● Derriba los androides y, después, haz una pasada rápida para asegurarte que el convoy pueda avanzar sin dificultad. Pon especial atención en los AT-ST que patrullan por la zona; te pueden neutralizar con unos pocos disparos.

● Cuando el convoy empiece a moverse, sitúate a la cola y haz unas cuantas pasadas, utilizando el radar para detectar cualquier posible problema. En el valle, un par de Tie Bombers aparecerán por la retaguardia. Elimínalos rápidamente, colocándote en posición de ataque y manteniendo una distancia prudencial entre tu X-Wing y el último vehículo del convoy.

● Colócate en avanzadilla, y vuelve atrás de vez en cuando. Destruye cualquier torreta o AT-ST para que el convoy pueda llegar a lugar seguro.

CONSEJOS MUY VALIOSOS

● Para conseguir las medallas de plata y oro necesitas acumular más muertes. Encontrarás los enemigos que te faltan justo detrás de las dos torretas que abren fuego desde la nave de ataque pequeña ædonde el convoy gira a la derecha tú has de girar a la izquierdaæ casi al final del nivel. También hay un mogollón de soldados de las tropas de asalto agazapados entre los rivales más voluminosos.

MISION 3 En busca de Nonnah

OBJETIVOS

1) Localizar Nonnah y protegerlo de las fuerzas imperiales
2) Proteger el transbordador de evacuación

COMO HACERLO

● Al principio, pisa el acelerador y desciende bruscamente de altitud; lograrás evitar una oleada de cazas enemigos.

● Vuela rápido sobre la zona y destruye los Androides de Reconocimiento y los Ties, hasta que veas el mensaje anunciándote que Nonnah está siendo atacado. Ve æalas para que os quieroæ y convierte en prioridad los AT-ST y los tanques; utiliza los misiles. Después ataca los Ties que vuelan por encima; éstos pueden sabotear los intentos de rescate del transbordador.

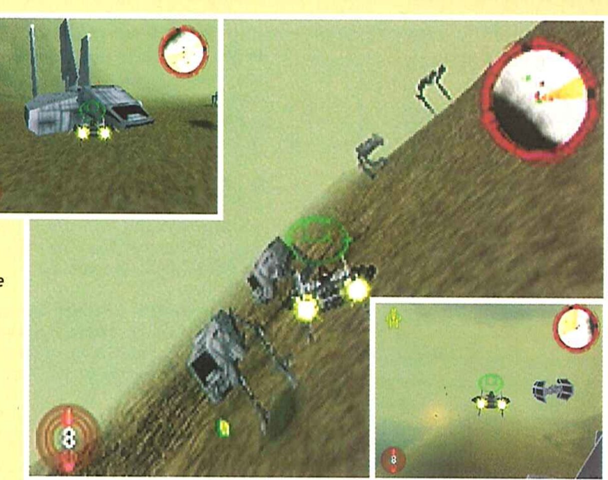
● Aparecerán tres puntos rojos agrupados en el radar. Se trata de algunos AT-PT avanzando hacia Nonnah. Ve directo hacia ellos y atácalos por el flanco —así evitarás que te alcancen— y acaba con ellos de una sola pasada.

● Vuelve a los Ties. Cuando el transbordador despegue, síguelo desde una distancia prudencial para poder derribar los cazas enemigos que se alinean y disparan al azar.

CONSEJOS MUY VALIOSOS

● Con tanto objetivo aéreo, la precisión puede ser un problema. Para incrementar las posibilidades de impacto, intenta acercarte lo más que puedas, antes de disparar. Puedes hacer trampa y disparar contra el transbordador derribado (donde estaban los tanques). No importa que tengas mala puntería, unas cuantas pasadas por encima del transbordador con todas las armas escupiendo fuego pueden aumentar tu índice de precisión en un 30 %.

● Para una medalla de oro necesitarás aniquilar, por lo menos, 38 enemigos.



GO! GO!

MISION 4 Deserción en Corellia

OBJETIVOS
1) Investigar los datos del sensor
2) Proteger la Torre Capital
3) Proteger el Centro Tecnológico



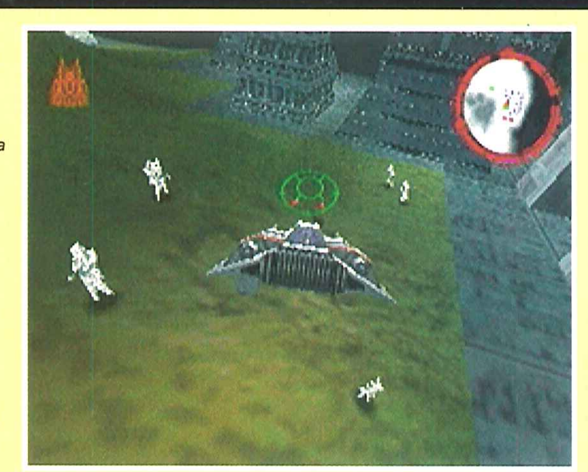
COMO HACERLO
● Utiliza el radar para localizar un grupo de Androides de Reconocimiento Imperiales. Destrúyelos y vuelve rápidamente a la ciudad para enfrentarte a una formación de Tie Bombers. Se trata de astronaves bastante lentas, por lo que no es difícil pegarse a su cola. Debería de ser un juego de niños para ti.

● Contempla la secuencia de vídeo y haz pedazos a los Ties. Cuando Han Solo y Chewie aparezcan, hunde los barcos de la orilla y ve hacia el siguiente conjunto de edificios. Abajo (en la zona azul) hay un reforzador de bonus.

● Entonces, ve a por los Tie Bombers y el AT-AT. El cable de remolque es, por supuesto, la mejor arma para hacerlo caer y puedes destruirlo del todo con unos cuantos disparos mientras está en el suelo. Verás a un par de chickenwalkers dirigiéndose hacia el Centro Tecnológico. Atácalos por detrás para evitar que puedan alcanzarte y lánzate contra el AT-AT sólo cuando los soldados de las tropas de asalto hayan muerto.

● Entonces, el transbordador aterrizará y recogerá a los supervivientes. Derriba a los tres Tie Bombers que aparecen en la misma dirección del AT-AT y una vez que todos estén a bordo del transbordador, escóltalo hasta un lugar seguro.

CONSEJOS MUY VALIOSOS
● Para obtener una medalla de plata u oro, necesitas muchas muertes (hasta un máximo acumulable de 50). Obtendrás una puntuación alta, siempre que consigas recordar esos soldados de las tropas de asalto.



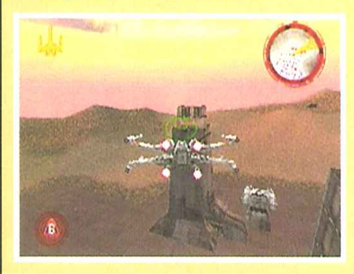
MISION 5 Liberar Gerrard V

OBJETIVOS
1) Destruir torretas de misiles y artillería
2) Destruir la gran torreta



COMO HACERLO
● Realiza un suave viraje hacia la izquierda, después inclínate hacia la derecha y antes de disparar a la torreta del tejado (a la izquierda), elimina las dos torretas terrestres. Dispara al lanzamisiles de enfrente, después gira a la derecha para inutilizar al siguiente y repite lo mismo para los demás.

● Gira a la derecha, haz explotar los AT-PT que vienen hacia los Y-Wing y destruye las demás torretas de artillería. Dirígete a la otra parte de la ciudad, destruye las torretas y los AT-PT, y acuérdate de utilizar un par de misiles en la torreta grande. No dispares a los yates, y vigila que no haya más AT-PT por los alrededores.



● Abate los Tie Interceptors (normalmente se pegan a otros miembros del Rogue Squadron).

CONSEJOS MUY VALIOSOS
● Deberás atacar a 33 enemigos. Puedes encontrar algunos AT-PT en las montañas, por el segundo sector de la ciudad. Destruye todas las torretas de artillería antes de entrar en combate con los Ties, para que te resulte más fácil, y hazlo rápido (sólo dispones de unos cinco minutos).

MISION 6 La luna de Jade

OBJETIVOS
1) Desmantelar el generador del blindaje de seguridad
2) Proteger las tropas de Madine mientras éstas destruyen la base



COMO HACERLO
● Sube de altitud y cuando veas los dos últimos AT-PT, baja en picado y frena. Hazlos añicos y después ve a por las cuatro torretas alrededor de la base. Da la vuelta y acaba con cualquier AT-PT que pueda haber quedado, antes de volar alto por la izquierda de la trinchera.

● Destruye los lanzamisiles que hay alrededor del pequeño cráter. Dentro del edificio hay una avanzada tecnología de blindaje. Sigue la trinchera hasta el generador del blindaje de seguridad ædos misiles serán suficientes para destruirloæ y una vez que tus compañeros estén en posición, retrae las alas de la nave y dirígete a la base (utiliza alguna pirueta para evitar que te alcancen).

● Primero ve a por el AT-PT que se esconde en la base, y después neutraliza a los demás. Los Ties iniciarán el ataque, pero, siendo del color que son, te resultará difícil distinguirlos en la oscuridad galáctica. Utiliza el radar y deshazte primero de los bombarderos; éstos suponen la mayor amenaza para tu fuerza de ataque. Una vez más, intenta acercarte cuanto te sea posible para poder acertar el blanco.

CONSEJOS MUY VALIOSOS
● Acumularás unos cuantos blancos si disparas a pequeños edificios que hay alrededor de la base. Destruyendo esos edificios mejorarás, además, tu índice de precisión.

● De vuelta a la base, después de haber desmantelado el generador, pasarás por encima de muchos lanzamisiles. Éstos son fáciles de derribar, siempre que mantengas la velocidad para evitar que los misiles te alcancen a ti.

MISION 7 Los almacenes de fabricación imperiales

OBJETIVOS
1) Eliminar los escáneres
2) Destruir la fábrica de los AT-ST
3) Destruir la fábrica de los AT-AT

COMO HACERLO
● Elimina los escáneres de uno en uno, y no intentes acercarte mucho. En el cuarto, al llegar a la roca, gira a babor y pégate a la pared de la izquierda. Da la vuelta para tener la antena parabólica del radar de frente, frena en seco y dispara.

● Después de desintegrar la última antena parabólica, gira a la derecha y elimina la torreta que te está disparando. Entonces, cambia de dirección rápidamente y utiliza el cable de remolque en el AT-AT; éste causará un montón de bajas en tu escuadrón con unos pocos disparos.

● Detrás de la torreta destruida se encuentra una pequeña base con un transbordador. Hazlo explotar, así como las defensas terrestres; sube y estáte atento al bonus que hay debajo de una de las estructuras cilíndricas.

● Dirígete hacia el lanzacohetes para localizar la fábrica de los AT-ST. Elimina primero los emplazamientos de artillería y después dispara al edificio grande (vas a necesitar unas cuantas pasadas para hacerlo trizas).

● Aléjate y realiza dos giros a la derecha para encontrar la segunda fábrica. Aproxímate en vuelo bajo y ocúpate de la artillería y los lanzacohetes, antes de hacer explotar los tres edificios.

CONSEJOS MUY VALIOSOS
● En este nivel, necesitas 80 bajas entre los enemigos para conseguir el oro. Hay algunos Tie Fighters sin piloto cerca del primer AT-AT, y pequeños edificios que cobijan a muchos soldados de las tropas de asalto. También hay máquinas imperiales inoperativas que resultan objetivos fáciles.







● Tendrás tiempo de sobras, si tenemos en cuenta que sólo necesitas destruir unos cuantos edificios para llegar al final del nivel. Para obtener la medalla de oro, dispondrás de los seis minutos y medio más largos de la historia.

MISION 8 Rescate en Kessel

OBJETIVOS
1) Eliminar el sensor
2) Localizar y arrasar el puerto espacial imperial
3) Localizar y aniquilar las guarniciones imperiales



COMO HACERLO
● *Alcanza la máxima velocidad posible y pégate al sendero de la derecha que conduce al estrecho desfiladero. Tu primer objetivo es el puerto espacial que hay al otro extremo. Bombardea las estructuras principales y después, utiliza los lásers y el cañón de iones para demoler las defensas de alrededor, antes de acabar del todo con el puerto espacial.*

● *Vuelve a través del desfiladero y haz dos giros a la derecha. Sobrevuela unas cuantas veces la zona de las guarniciones y el sensor; elimina las defensas, antes de hacer saltar en pedazos los edificios.*

● *En el momento en que veas a los Ties abatir un Y-Wing, arrasa las estructuras que puedan quedar en pie para así poder finalizar el nivel.*



CONSEJOS MUY VALIOSOS
● *El tiempo será tu peor enemigo. Acuérdate de utilizar las bombas únicamente en las estructuras principales, porque si las desaprovechas en objetivos de menor importancia, tendrás que utilizar los lásers y el cañón de iones para los edificios, ¡y arrasarlos, te llevará años!*

● *O también, podrías matarte para obtener 20 bombas más...*

MISION 9 Rescate en Kessel

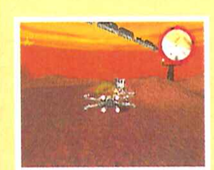
OBJETIVOS
1) Localizar e inutilizar el tren
2) Rescatar a Wedge



COMO HACERLO
● *Realiza un suave viraje a la derecha con tu X-Wing y empieza a cargar el cañón de iones.*

● *Descárgalo contra el tren desde cierta distancia; sube a bastante altura y después, inclina un poco el morro de la nave hacia abajo. Sin dilación, pulsa C-izquierda al tiempo que sobrevuelas el tren jet. Con un poco de suerte conseguirás destruirlo, si no del todo, casi del todo.*

● *Ahí va un pequeño reto: intenta completar la misión en menos de 29 segundos (el mejor tiempo conseguido por Magazine 64).*



CONSEJOS MUY VALIOSOS
● *Tienes que destruir a cuantos enemigos puedas, lo que no resulta fácil si tenemos en cuenta que te disparan cohetes y fuego láser. Primero, ve a por los objetivos menos protegidos, como los que se ocultan en terreno rocoso, al principio del nivel. Has de acabar con la vida de 36 enemigos en un tiempo de 4'30", para que te condecoren con la medalla de oro.*

● *Al enfrentarte a los rivales, acuérdate de utilizar a la vez el cañón de iones y los lásers, pues la potencia de fuego será mayor.*

MISION 10 Las prisiones de Kessel

OBJETIVOS
1) Desmantelar el generador del blindaje de seguridad
2) Proteger el transbordador mientras los prisioneros son rescatados



COMO HACERLO
● *La manera más fácil de hacerlo es: escoltar el transbordador hasta la primera prisión y derribar todas las torretas, antes de que aquél aterrice. Abate todos los Ties que sobrevuelan en círculo; el transbordador estará a salvo y tú, mientras tanto, podrás causar estragos en las defensas de alrededor.*

● *Vuela de prisión en prisión y elimina cualquier residuo de AT-AT, Tie Interceptor o emplazamiento de artillería. Desmantela el generador y escolta el transbordador.*

● *Aunque para un reto mayor, y con vista a las medallas, puedes hacer lo siguiente: aniquila las defensas terrestres y los Ties antes de ir a por el generador; haz saltar por los aires algunas de las torretas que encuentres por el camino. Lanza dos misiles contra el generador y repliega las alas para volver junto al transbordador, el cual se encuentra bajo ataque enemigo.*

● *Una vez hayas rescatado a los prisioneros, sigue a la aeronave hasta la siguiente zona. Deshazte de los enemigos que os asedian, así como de los Ties que se aproximan. Fíjate en el lanzacohetes situado sobre la prisión y en el pequeño búnker. Escondido en su interior, encontrarás un misil de bonus.*

● *Escolta el transbordador por el resto de prisiones e inutiliza cualquier torreta que pueda haber. La clave está en efectuar la aproximación a baja altura y de forma rápida, eliminando las torretas en un movimiento circular para así evitar daños graves. Cuidado con los chickenwalkers que aparecen cuando el transbordador aterriza junto a algunas prisiones.*

● *Cuando se hayan rescatado todos los prisioneros, una formación de varios Tie Interceptors iniciarán un ataque contra el transbordador. Atácalos de frente y utiliza los misiles que te queden para hacerlos papilla.*

CONSEJOS MUY VALIOSOS
● *La rapidez y la eficiencia es lo que importa en este nivel. Que tu meta sea destruir todo cuanto puedas cuando vayas de camino hacia el generador, pero no te entretengas. ¡El tiempo es oro!*

MISION 11 La Batalla de Taloraan

OBJETIVOS
1) Localizar y destruir los contenedores imperiales de gas Tibanna
2) Evitar la muerte de civiles



COMO HACERLO
● *Dispara solamente a los contenedores marcados en blanco; éstos pertenecen al Imperio, los demás son de propiedad privada. Una vez hayas destruido los contenedores de gas de un área en concreto, el radar te señalará la localización de los siguientes.*

● *Puedes hacer caso omiso de los Ties (no tendrá consecuencias reales), siempre que estés en movimiento, lo que tendrás que hacer de todas maneras. Tu escuadrón será muy capaz de arreglárselas solo en el combate aéreo, así que no te preocupes tanto por el posible número de bajas.*

● *Los emplazamientos de artillería están mejor escondidos en este nivel, disfrazados bajo la apariencia de contenedores de gas. Ve a por ellos en primer lugar, y haz uso de los misiles si tu blindaje aguanta lo que le echen. Resulta más fácil destruir los contenedores de gas después de haber derribado las torretas.*

● *En el momento de enfrentarte al enjambre de Ties que vienen a por ti y tu equipo, pisa el acelerador y no pares de disparar; así conseguirás hacerte un hueco. Antes de aproximarte al último grupo de contenedores, pon rumbo a la ciudad y, justo por el centro, busca algún tipo de tecnología láser avanzada. Los contenedores están custodiados por cohetes, y antes de que se conviertan en un problema, deberías destruirlos con misiles. Acaba con los contenedores de gas y empieza la siguiente misión.*



CONSEJOS MUY VALIOSOS
● *Irás bien de tiempo, siempre que no lo desperdicies con los contenedores. ¿Los enemigos? Ése es otro cantar. Se necesitan, por lo menos, 80 derribos para una medalla de plata; la clave está en esos Ties que zumban por ahí, pero no pierdas mucho tiempo con ellos.*

● *Mantendrás el índice de precisión alto si te aproximas a los Ties antes de abrir fuego contra ellos. Acuérdate de aprovechar el bono.*

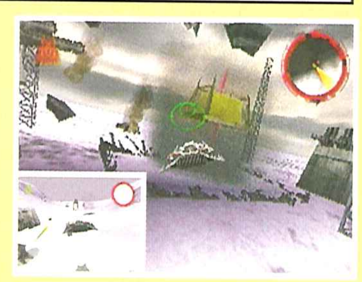
GO! GO!





MISION 12 Escapar de Fest

OBJETIVOS
1) Localizar los AT-PT capturados
2) Liberar los AT-PT
3) Escoltarlos a la zona de aterrizaje



COMO HACERLO
● Realiza un giro abierto a la derecha; abre fuego contra el generador y una de las torretas. Ve hacia la puerta y verás que, cerca, hay dos torretas más que deben ser destruidas.

● Haz caer por los suelos el AT-AT con el cable de remolque, para así dar un respiro a los comandos. Vuelve hacia el lugar donde había el generador del blindaje de seguridad y elimina el otro emplazamiento de artillería y el AT-AT que avanza hacia ti.

● Después que los AT-PT hayan conseguido escapar, vuela a toda pastilla hacia la zona repleta de tanques, donde también se encuentra un walker y destrúyelo. No dejes de disparar mientras utilizas el cable de remolque, pues, de paso, podrías cargarte uno o dos tanques.

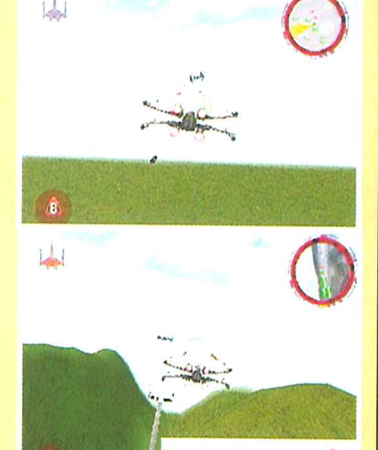
● De ahí a la zona de aterrizaje habrá más bien pocas hostilidades (nada que no puedas controlar). Cuando los comandos rebeldes estén a salvo, elimina cualquier arma o tanque cerca del laboratorio. Por último, haz estallar el laboratorio.

● El bono de este nivel está en la colina, detrás del laboratorio (debajo del búnker).

CONSEJOS MUY VALIOSOS
● Debes alcanzar 65 objetivos en un tiempo de 6'30", para alzarte con el oro. Algo que no resulta fácil, pues los AT-PT no dejan de atacar. Cuando hayas desmantelado el generador, dispara a los búnkers de al lado y también a los que hay junto al AT-AT que tirotea a los comandos. Estáte atento a los soldados del grupo de asalto. Pueden confundirse con el blanco de la nieve, pero no te costarán tanto de matar.

MISION 13 Sitiar Chandrila

OBJETIVOS
1) Escoltar y proteger el tren de abastecimiento
2) Proteger la ciudad



COMO HACERLO
● Los Ties no cejarán en su empeño por atacar el tren; al principio, comprueba el radar para detectar al primer grupo. Da vueltas y abre fuego contra las naves imperiales. ¡No dejes que ninguna te aleje del tren! Los Tie Bombers tienen prioridad.

● Cuando llegues a la ciudad, gira a la derecha y después dirígete hacia las afueras. Mira de encontrar un AT-ST que anda suelto y derríbalo para conseguir un bono secreto.

● Localiza, por medio del radar, los Ties y abátelos. Nada más tocar suelo, un grupo de chickenwalkers atacará los transbordadores. Aproxímate por el flanco para evitar el fuego cruzado.

● Derriba cualquier Tie que se cruce en tu camino y acaba el nivel.

CONSEJOS MUY VALIOSOS
● Para ese codiciado oro, deberás mantener a salvo el tren de abastecimiento y asegurarte de que los AT-ST no destruyen los transbordadores.

● Al principio, elimina a cuantos Ties te sea posible para procurarte una medalla. Para una condecoración de oro, deberás adjudicarte, por lo menos, 35 muertes (demás requisitos aparte).

MISION 14 Bombardeo sobre Sullust

OBJETIVOS
1) Desactivar los transmisores
2) Desmantelar el condensador

COMO HACERLO
● Ésta sí que debe ser una misión relámpago. La velocidad será tu mejor aliado, si quieres seguir vivo durante más tiempo. Dispara a la vez los láseres y el cañón de iones para derribar las torretas y los lanzamisiles (éstos son muy mortíferos); suelta las bombas en los transmisores. Ve en el sentido de las agujas del reloj y primero dirígete hacia los lanzamisiles.

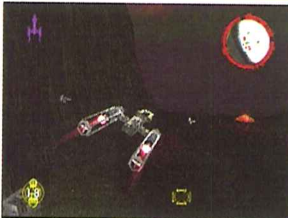
● Encontrarás algunos torpedos rastreadores al otro extremo del cráter, bajo el edificio de la derecha. Asegúrate de haber destruido las torretas de misiles y artillería, antes de recoger los torpedos.

● Conseguidos todos los transmisores, el blindaje del condensador quedará desactivado y podrás empezar el ataque. Ayúdate de los láseres más el cañón de iones para hacer blanco en los pequeños cilindros giratorios; necesitarás de varias pasadas rápidas hasta que exploten.

CONSEJOS MUY VALIOSOS
● Dispones de cuatro minutos para destruir el condensador, por lo que tienes que ser rápido y contundente. Ve a por el condensador nada más verlo, aunque no sin atacar antes las torretas de misiles. Sé generoso con las bombas en tu primera vida, pues no te las puedes llevar contigo.

● En este nivel, la precisión cuenta y mucho: un 75% te lleva directamente a conseguir el oro. La primera parte es bastante fácil, siempre que dejes de disparar entre objetivo y objetivo. Si quieres hacerte con el oro, no podrás errar el tiro al condensador.







MISION 15 La venganza de Moff Seerdon

OBJETIVOS
1) Proteger los contenedores de Bacta
2) Evitar la muerte de civiles
3) Derribar todos los búnkers, cazas y bombarderos imperiales
4) Localizar y liquidar a Moff Seerdon



COMO HACERLO
● Al principio, realiza un viraje a la izquierda y después echa abajo el búnker: algunas bombas de dispersión autodirigidas quedarán al descubierto.

● Derriba cuantas torretas de artillería y de misiles puedas antes de que te hagan pedazos. Utiliza tus misiles para causar grandes destrozos.

● Después de peinar la zona, actúa sobre los AT-ST y los búnkers imperiales. Debes mantenerte en movimiento para evitar el fuego de los Ties que vuelan por encima. Éstos son más potentes que los que te has topado antes, y una confrontación cara a cara no sería muy aconsejable. En vez de eso, atácalos cuando menos se lo esperen, y si se creen que pueden darle mil vueltas a tu X-Wing, retrae las alas y aléjate a toda pastilla para después volver escupiendo fuego.

● No dejes a los Tie Bombers solos durante demasiado tiempo o alcanzarán sus objetivos.

● Cuando la nave de Moff Seerdon aparezca, ve a por él sin contemplaciones, utiliza los láseres y prepara un misil. Distánciate de él lo suficiente como para poder girar por completo, e inicia otro ataque, descargando sobre él los láseres y misiles. Dos o tres misiles deberían de bastarte para liquidarlo.





CONSEJOS MUY VALIOSOS
● Con tanto condenado Tie Interceptor revoloteando, te resultará difícil ceñirte al tiempo. Si dispones de misiles autodirigidos utilízalos, pero acuérdate de reservar al menos tres para Moff Seerdon.

● No te preocupes por el recuento de enemigos; hay demasiados objetivos que deben ser destruidos antes de llegar a derrotar a Moff Seerdon.

MISION 16 La Batalla de Calamari

OBJETIVOS
1) Acabar con los Devastadores Mundiales
2) Proteger la ciudad

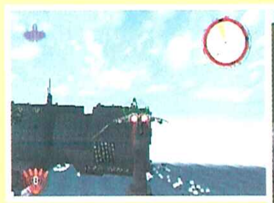
COMO HACERLO
● Un nivel endiabladamente difícil, aunque no imposible. Cambia los láseres a modo de fuego rápido, pero utilízalos sólo en ráfagas CORTAS; o corres el riesgo de sobrecalentarlos y después tendrías que esperar a que se enfriaran para volver a dispararlos.

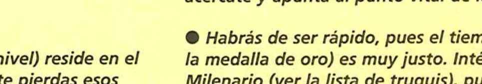
● Pon el turbo (pulsa C-derecha) para avistar, antes que el resto de tu escuadrón, al primer Devastador Mundial. Primero, ve directo al generador de la pantalla de blindaje, en la parte de arriba, y destrúyelo con las bombas de dispersión. Después, desciende en picado, apunta a dos de sus patas (preferiblemente del mismo lado) y haz uso de los láseres para destruir cada una de ellas; no te quedes por ahí debajo, cuando la segunda pata vaya a ceder.

● No es fácil, pero seguidamente tienes que derribar los Ties que atacan la ciudad. Los V-Wing son bastante complicados de manejar y dentro de un área pequeña los Ties son como flechas. Pégate a ellos y dispara los láseres en ráfagas cortas hasta que hayas cogido el tranquillo al V-Wing.

● El radar te indicará la dirección hacia el siguiente Devastador Mundial. Tendrás que destruir, otra vez, primero la parte de arriba antes de dañar el sistema de propulsión. Una vez inutilizado éste, ve a por los Ties y abátelos. Por último, repite el proceso con la tercera (y última) máquina..

CONSEJOS MUY VALIOSOS
● El problema (una vez finalizado el nivel) reside en el número de enemigos derrotados. No te pierdas esos esquiadores acuáticos que no se separan de los Devastadores Mundiales; son imprescindibles para las condecoraciones más altas (a menos que tengas ganas de intentar eliminar tu solito los emplazamientos de artillería encima de los Devastadores). Antes de abrir fuego contra una nave, acércate y apunta al punto vital de la misma.

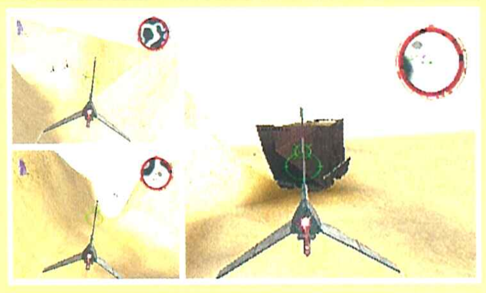




● Habrás de ser rápido, pues el tiempo (en especial para la medalla de oro) es muy justo. Inténtalo con el Halcón Milenario (ver la lista de truquis), pues sus misiles autodirigidos resultan más adecuados para abatir los raudos y veloces Ties.

NIVELES DE BONUS Begger's Canyon, Death Star Trench Run, Battle Of Hoth

SE CONSIGUE CON:
Una medalla de bronce en cada nivel, como mínimo.
OBJETIVOS:
1) Ganar a tus compañeros en una carrera de pilotos



COMO HACERLO
● Acelera a tope y sigue a Wedge a lo largo del sendero de la derecha. Manténte a bastante altitud, y no intentes hacer trampa pasando de las curvas.

● Al llegar a la curva, pega un frenazo, gira, y vuelve a acelerar a tope. Repítelo, manteniéndote tan cerca de Wedge como puedas; verás que cerca de la llegada reduce la velocidad. ¡Aprovecha la ocasión y adelántalo!

● ¡Ah, sí! Puedes utilizar los lásers contra tus contrincantes. Aunque no parece que sea muy justo.

CONSEJOS MUY VALIOSOS
● Si quieres la medalla de oro, lo único que has de hacer es ganar a Wedge. ¡Tan simple como eso!

SE CONSIGUE CON:
Una medalla de plata en cada nivel, como mínimo
OBJETIVOS:
1) Torpedear la central de energía para conseguir destruir la Estrella de la Muerte

COMO HACERLO
● Si estás hasta las narices, repliega las alas y deslízate, a toda pastilla, a lo largo de la trinchera; procura hacer eses de un lado a otro para esquivar el fuego láser. Deberías de alcanzar el área del puerto de escape sin sufrir demasiados daños.

● Pero, si tienes narices, ésta es la manera de hacerlo. Las primeras torretas están colocadas en zigzag, por lo que no te costará derribarlas. Vuela a baja altura para poder esquivar los Ties.

● En los emplazamientos de artillería más grandes, necesitarás, en cambio, efectuar más disparos. Si no dispones de unos lásers potentes, ¡déjalo correr!

● El pequeño puerto de escape al final de la trinchera está fuertemente vigilado; no intentes ir a por los soldados. En vez de eso, toma altura cuando te aproximes y, luego, baja en picado mientras lanzas los misiles dentro del agujero.

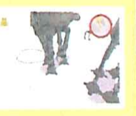
CONSEJOS MUY VALIOSOS
● Para una medalla de oro necesitas 30 muertes y sólo dispones de 2'45». No abuses de los frenos y derriba todas las torretas que necesites. Retrae las alas si quieres conseguir llegar al final de la trinchera.

● El índice de precisión debe ser, por lo menos, de un 70%. ¡No pasa nada!

SE CONSIGUE CON: Una medalla de oro en cada nivel.
OBJETIVOS:
1) Destruir los Androides de Reconocimiento
2) Defender Rogue Ten de los AT-ST
3) Defender el generador ante el ataque imperial

COMO HACERLO
● Avanza despacio hacia los androides. Antes de la secuencia cortada, utiliza los lásers contra los androides y derríbalos a todos de una sola pasada.

● Acude al rescate de los pilotos y al acercarte, vuela a baja altura. Frena y abre fuego contra dos de los AT-ST. Gira a la derecha, sigue recto y después realiza un giro en U para así poder disparar a la parte posterior del chickenwalker.



● Para proteger el generador, dispara primero a los dos AT-ST sin protección y después a los que van protegidos por walkers. Vuela entre las patas de uno de los walkers, lanza el cable de remolque y líalo a las patas. Utiliza el mismo método con el otro walker.

● Dirígete hacia el generador y gira a la derecha, verás al último par de máquinas imperiales. Derriba el AT-AT y destruye el chickenwalker.

CONSEJOS MUY VALIOSOS
● Tienes el tiempo justo: menos de cinco minutos. Realiza pasadas largas sobre los AT-ST para destruirlos más rápidamente.

● Hay un sinfín de soldados de las tropas de asalto junto a los AT-ST y los AT-AT.

TRUCOS

MAS DONDE ELEGIR
Para utilizar los A-Wing, V-Wing y X-Wing en más misiones, primero habrás de acabar el juego. Después, cuando vuelvas a por las medallas, podrás escoger la astronave que quieres pilotar.

EL HALCÓN MILENARIO
Teclea FARMBOY como password para poder utilizar la nave de Han Solo y Chewie.

UN TIE INTERCEPTOR
Teclea TIEDUP como password y muévete hacia el Halcón Milenario en la pantalla hanger. Pulsa UP y el Tie se habrá situado a la retaguardia.

COCHE CON ALAS
Utiliza el password KOELSCH y selecciona el V—Wing. El resultado: un coche volador. (NOTA: el juego será muy accidentado si haces una pausa).

NIVEL A LA CARTA
Para abrir todos los niveles (incluidos los de propina) utiliza el código de acceso DEADDACK.

DESPLIEGUE ARMAMENTÍSTICO
Con la(s) palabra(s) TOUGHGUY se te concederá más arsenal del que jamás puedas llegar a necesitar.

INFINIDAD DE VIDAS
IGIVEUP te ayudará a sobrevivir.

RADAR NUEVO
Para un radar más realista, teclea RADAR en la pantalla de password.

JUGAR DURO
Para incrementar la dificultad del juego, intenta entrar ACE como código.

NIVEL EXTRA DE AT-ST
Teclea la palabra CHICKEN para un pequeño nivel extra. Mantén pulsada la Z para mover su cabeza, y pulsa B para disparar.

TEST DE SONIDO Y SECUENCIAS DE VIDEO
Con las palabras MAESTRO y DIRECTOR accederás a algunas opciones nuevas, que te permitirán escuchar la música del juego y contemplar las secuencias de video (excepto las de los niveles de bonus).

FOTO DE FAMILIA
Si tecleas BLAMEUS en la pantalla de códigos tendrás el privilegio de ver una foto de los creadores del juego.

¿QUIEN HA SIDO?
Utiliza el password CREDITS para averiguar quiénes están detrás de este gran juego.

¡ESE BARBUDO TAN RARO!
Utiliza HARDROCK como código. Vuelve a la pantalla de INICIO / OPCIONES y espera a que empiece una de las demos. Pulsa A para volver a la pantalla principal y observa cómo la cabeza de Luke es substituida por otra...



DUDAS Z

P En el Árbol Deku, ¿cómo se sale de la habitación en la que estaba la brújula? ¡La puerta tiene rejas!

R Hay una antorcha encendida a un lado de la puerta y una apagada al otro lado. Tienes que prender un Palo Deku en la antorcha encendida y prender con él la que está apagada. Recuérdalo porque tendrás que abrir así muchas puertas a lo largo del juego.

P Estoy en el Árbol Deku. Ya he roto la tela de araña del suelo que hay nada más entrar y, abajo, he accedido a la siguiente habitación, pero ahí ya no sé cómo seguir. Sólo hay una puerta con rejas de hierro, y ninguna antorcha que encender para abrirla.

R ¿Tienes ya el tirachinas? Pues dispara al ojo dorado que hay sobre la puerta y ésta se abrirá.

P También en el Árbol Deku: ¿qué quiere decir esa especie de arbusto con patas cuando te dice «2, 3, 1»?

R Más adelante, en el nivel del sótano, te encontrarás con tres arbustos como él. Tendrás que cargártelos para pasar a la estancia en la que está el jefe, y la única forma de eliminarlos es en ese orden: 2, 3, 1, contando de izquierda a derecha. Primero al del centro, luego al de la derecha y por último al de la izquierda.

P Ya he completado el Árbol Deku y me han dicho que vaya al castillo para encontrar a la Princesa Zelda. Sin embargo, cada vez que entro ¡los guardias me echan!

R Sí, para eso están los guardias, para que no entren intrusos en el castillo. Lo que tienes que hacer es entrar sin que te vean. La ruta que debes seguir es la siguiente: sigue el camino desde la puerta de entrada al bastión exterior (para entrar aquí, puedes sobornar al guardia o, mejor y más barato, trepar por la enredadera que hay en la pared donde está Malon). Al llegar a la curva del camino, avanza por la hierba, justo por el medio entre los dos grupos de guardias (hay dos en el camino y otros dos en la colina). Sigue en línea recta hasta donde veas otra enredadera en una pared de roca, sube por ella y te encontrarás en el bastión central. Tírate al foso y déjate llevar por la corriente hasta el final. Allí podrás salir del agua sin que nadie te vea. Te encontrarás con Talon, el padre de Malon, que se ha quedado dormido. Debes despertarle utilizando el Cuco que te ha dado Malon. Cuando Talon se vaya, podrás arrastrar los bloques con los símbolos de toros que hay al lado para llegar al otro lado del foso. Allí hay un pequeño agujero, y es por donde debes entrar en el castillo.

P ¿Dónde están todos los botes de cristal del juego?

R Uno en Lon Lon Ranch (cuando superas la prueba de equitación a la que te somete Malon de mayor), otro



en el Lago Hylia (el que contiene la carta de la Princesa Ruto), otro en Kakariko's Village (encontrando las siete gallinas) y uno más en el Mercado de Hyrule (resolviendo el puzzle de los perros).

P ¿Cuántas Skulltulas hay en el juego?

R Cien, pero más o menos cuarenta de ellas están muy, muy, muy escondidas. Cada una de ellas corresponde a un lugar y un tiempo específico, así que no basta con explorarlo todo cuando eres pequeño: tendrás que volver a hacerlo cuando seas mayor.

P He entrado en Treasure Chest Contest, pero no puedo entrar en tercera sala porque no tengo la Lente de la Verdad: ¿dónde puedo conseguirla?

R Tienes que entrar en el Pozo de Kakariko's Village. Cuando eras pequeño le enseñaste la Canción de las Tormentas al organillero del molino. Vuelve cuando seas mayor y tócale de nuevo la misma canción. Después ve al Templo del Tiempo, hazte pequeño y regresa a Kakariko's Village. Ahora podrás bajar al pozo y entrar por el pequeño agujero que se habrá abierto en la roca que lo tapaba.

P En el Bazar del Mercado de Hyrule quiero comprar bombas pero no puedo, y las necesito para tirarlas en los ojos de la estatua de Dodongo porque no hay plantas explosivas lo suficientemente cerca.

R ¡No hacía falta que caminases tanto! Están mucho más cerca de lo que te imaginas: desde el puente de



madera con agujeros en el que tienes que colocarte para arrojar las bombas, vuelve hacia atrás por donde has venido, atraviesa el pasillo y, sobre el primer bloque que hay a la izquierda según sales a la estancia siguiente, encontrarás un baúl. En ese baúl hallarás una bolsa de bombas con 20 unidades. No podías comprar bombas sueltas en el Mercado porque necesitabas esa bolsa.



ELDICAS

Todo lo que querías saber sobre el Mejor Juego del Mundo y te has atrevido a preguntar.

P ¿Cuántas flechas se pueden conseguir?

R 30 de cada tipo, y hay cuatro: normales, fuego, hielo y luz. En total, un máximo de 120.

P ¿Cómo se invoca a los espantapájaros?

R De pequeño tienes que ir al Lago Hylia y componer una canción para el espantapájaros que verás allí. Después, de mayor, cuando regreses al Lago y toques esa misma canción, el espantapájaros te recordará y a partir de entonces podrás invocarlos.



P Soy pequeño y estoy en la entrada del Río de Zora. Antes de usar la gallina para cruzar el río, me encuentro con un señor que me vende judías mágicas: ¿dónde las utilizo?

R Justo al lado del señor que te vende las judías verás un pequeño montículo de tierra con un agujero en el centro. Si plantas ahí una de las judías mágicas, cuando seas mayor y vuelvas al río verás que ha crecido una planta mágica. Súbete a ella y te transportará por el aire hasta lo más alto del río. También hay muchos otros sitios en el juego donde encontrarás agujeros como éste: planta judías mágicas en todos ellos.



P ¿Cómo consigo el corazón que hay encima de la entrada de Dodongo's Cavern? ¡No llego desde ningún sitio!

R Cuando seas pequeño tendrás que plantar una judía mágica en el agujero para semillas que hay justo en la entrada de la cueva. Regresa cuando seas adulto, sube a la planta mágica que habrá brotado allí y recoge la ansiada pieza corazón. Así de fácil... Bueno, la verdad es que nos costó muchísimo dar con la solución...

P ¿Qué obtienes si superas el subjuego de pesca del Lago Hylia?

R Si eres pequeño y bates el récord capturando el pez más grande, obtendrás una pieza de corazón. Después, si regresas siendo adulto y pescas un ejemplar aún más grande, ganarás una Escama Dorada.

P Estoy en el molino de Kakariko's Village. No sé qué hacer con el organillero que está cantando, ni cómo llegar hasta la pieza de corazón que se ve en la parte de arriba.

R Lo que tienes que hacer con el organillero es tocar la Canción de las Tormentas cuando eres pequeño (aunque hasta mucho después no verás para qué sirve esto), con lo que el viento aumentará y el molino dará vueltas más rápido. Para conseguir la pieza de corazón tienes que ir al Cementerio y superar la prueba de Dampé. Cuando lo consigas, irás a parar a una de las plataformas altas del interior del molino, desde la que podrás saltar para conseguir la pieza de corazón.

OTRAS COSILLAS

Máscaras
Las máscaras son uno de los más enrevesados subjuegos de *Zelda*, y cada una sirve para un determinado momento. Se pueden obtener en la tienda de la Máscara Feliz (Happy Mask), en el castillo de Hyrule, pero sólo podrás entrar en esta tienda después de haber entregado la carta de Zelda al guardia que vigila la entrada al Sendero de la Montaña de la Muerte. ¡Ah, otra cosa! Sólo podrás comerciar con las máscaras mientras Link sea pequeño.

La Máscara Keaton
El soldado de Kakariko's Village.

La Máscara Calavera
El niño de los Bosques Perdidos (desde la entrada, a la izquierda).

La Máscara Espeluznante
El niño del Cementerio de Kakariko's Village.

La Capucha Conejo
El hombre que corre por el Valle de Hyrule.

Sinking Lure
En la tienda de pesca que hay junto al Lago Hylia te hablan del Sinking Lure. Para obtener este extraño ítem, camina por los alrededores del lago. Encontrarás el Sinking Lure en cualquier parte (cada vez que hemos jugado lo hemos encontrado en un sitio distinto).

Piedras Sheika
Nos avergüenza reconocerlo, pero... nos costó muchísimo aprender cómo funcionaban estas piedras (esas que son como tumbas con un ojo, que de dicen la hora cuando las golpeas). Sirven para tres cosas:

1. La primera, por supuesto, para saber la hora que es. En algunas ocasiones es importante saber la hora (en el Cementerio de Kakariko, por ejemplo).

2. Si tocas una canción a una de estas piedras, saldrá de ella un hada rosa. Acércate a ella para llenarte la vida o captúrala en un bote de cristal para más tarde.

3. Por último, si te pones la Máscara de la Verdad (que se consigue cuando ya tienes todas las demás Máscaras), podrás interrogar a estas piedras para que te den pistas e información sobre el juego.

¿Atascado? Déjate rescatar por nuestros expertos: remite tus preguntas a esta dirección, indicando el nivel y el momento del juego en el que te encuentras.

Dudas Zéldicas, Es Decir, S.L.
Ronda Universidad 7, 2° 3ª
08007 Barcelona

CUENTA,

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

No será para tanto...

Hola, redacción de *M64*. Hola también a los lectores, a TODOS los lectores, desde el que compra *M64* cada mes hasta el *pringao* que no tiene ni idea de videojuegos (cosa difícil en los tiempos que corren) y que se ha encontrado esta revista tirada por la calle (algo aún más difícil, dada la calidad de la revista). También saludo, de paso, a mi madre, a mi padre, a mi abuela...
Bueno, el motivo por el que he dejado de estudiar para escribiros esta carta —tengo un importantíííísimo examen de química mañana—, aparte de porque estoy hasta las narices de estudiar, es para comentar que no sé a qué viene tanto jaleo con *Perfect Dark.* Estoy seguro de que al final no será tan bueno como se cree, como ha pasado con *Zelda.* Sí, *Ocarina of Time* es genial, fantástico, pero no tan largo como me esperaba. Me lo pasé hace algún tiempo. Espero que no suceda lo mismo con *Perfect Dark*, y que no me decepcione en ningún aspecto.
Espero que realmente merezca ser, como decís, el juego más esperado para Nintendo 64 (aunque para mí el juego más esperado es *Shadowman*). Algo que también me gustaría es que alguna compañía creara juegos basados en las películas *El Cuervo* (*The Crow*) o *Spawn.* Por supuesto, este último tendría que ser mucho mejor que la versión para PSX, porque vaya bodrio...
En fin, hasta pronto. Aviso: no os libraréis de mí fácilmente. Volveré... Hala, adiós, *adeu*, *bye-bye*, *arrivaderchi*, *ciao*, *au revoire*...

L. Oliva

Saluda también de nuestra parte a toda tu familia. Estamos casi convencidos de que el «jaleo» con *Perfect Dark* te parecerá justificado cuando lo veas. Todo depende de si te gustó *GoldenEye*, claro. Si el cartucho de Bond fue de tu agrado, *Perfect Dark* te gustará mucho más. A nosotros *Zelda* nos parece enorme, y hemos visto muy pocos juegos tan largos. Quizás su *defecto* es que es tan genial que no puedes parar de jugar a él y, al no parar, te lo pasas antes de lo que querrías. Cada usuario, por suerte, tiene sus propios gustos. Nosotros, por lo poco que hemos visto de *Perfect Dark* y *Shadowman,* nos decantaríamos sin dudarlo por el título de Rare.
No tenemos noticias de ningún juego para N64 basado en los cómics o películas de *The Crow* o *Spawn,* aunque en vista de cómo son en PlayStation —los dos, porque *The Crow* también fue la base de un juego, hace más tiempo que *Spawn*—, nos da un poco de miedo sólo pensarlo. Si nos enteramos de algo, te lo haremos saber.

Hambre de tortas

Hola artistas:
Creo que vuestra revista es una obra de arte, a pesar de lo que puedan decir otras publicaciones. Me encanta *Magazine 64*, y es toda una suerte tener cada mes una revista dedicada en exclusiva a mi gran hobby, la N64. Sois profesionales y divertidos. Enhorabuena. Me gustaría saber vuestra opinión acerca de la escasa oferta de juegos de lucha para nuestra consola, que además de escasa me parece algo mediocre. A excepción de *Mace* y *Killer Instinct,* los demás juegos de este género me parecen muy poco atractivos. Estoy impaciente por saber si Capcom o alguna otra compañía está trabajando en títulos de este tipo. La lucha es un género del que el usuario nunca se cansa, porque aunque te pases el juego mil veces, cada partida es diferente. Creo que las compañías desarrolladoras tendrían que explotar mucho más el género. Bueno, un saludo a todos los de la redacción.

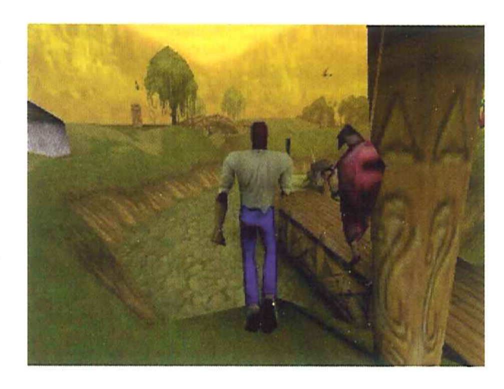
TAB, Madrid

Tienes razón, el género de los *beat 'em up* está poco explotado en nuestra consola, y no es uno de los que más puede presumir. No obstante, además de *Mace* y *Killer Instinct, Fighters Destiny*, *Mortal Kombat 4* y *Bio Freaks* son también tres juegos dignos. Si no conoces alguno de ellos, ya sabes.

CUENTA, CUENTA...,
Magazine 64, **Es Decir, S.L.,**
Rda. Universidad nº 7, 2º 3ª
08007 Barcelona

Esto es amor

Hola, ¿qué pasa? No os escribo esta carta para entrar en ninguna trifulca, ni para pediros apoyo contra los usuarios de PSX —ya tengo asumida la irrefutable superioridad de N64—; os escribo



entre risita y risita para felicitaros. Cada vez que me vienen a la cabeza las sarcásticas contestaciones que espetáis a los (osados) defensores de PSX en esta sección, me parto. Realmente sabéis poner a la gente en su sitio. Sois la leche: siempre que vengo del colegio hecho polvo, con ganas de estrangular a mi profesora de inglés y de hacer vudú con el de gimnasia, me pongo a

CUENTA...

leeros y me arrancáis una maliciosa y placentera carcajada. Que si el dire saca el látigo, que a éste lo decapitamos, que en este juego tienes que hacer ruidos con la boca, que en el otro hay que practicar bricolaje con el cerebro del contrincante... Vuestra revista es un *show*, y además informa, no como otras, que se leen en una tarde y siempre cuentan lo mismo. ¡Ah, por cierto! No cambiéis nunca el tamaño de la letra pequeña: me encanta esa sensación de contenido que dais a todos los artículos. Bueno, se despide un pelota más. ¡No cambiéis nunca! Y por supuesto, ¡viva el sarcasmo!

Diego Oteo, Burgos

PD: ¡Deberíais haber salido un lustro antes!

Lectores como tú son los que queremos, y no esos que tienen una PlayStation y se aburren tanto con ella que tienen que escribir a revistas de otras consolas... ¿Es ese el tipo de sarcasmo que te gusta? Gracias por todo. Una sola carcajada ya nos serviría como sueldo a todos los de la redacción... Bueno, quizás es mejor el saco de dinero que cobramos al mes, pero gracias de todos modos... Intentaremos no cambiar.
PD. ¿Cómo lo haces para que las otras revistas te duren toda la tarde? Nosotros tenemos el récord máximo en tres minutos, releyendo los mejores párrafos cuatro veces...

FFVII y Zelda, una vez más

Qué hay, *M64*: Tengo una N64 y una PSX, y me gustaría opinar sobre las comparaciones fáciles que soléis hacer en esta sección y que, pienso, sólo muestran falta de seriedad en la información que dais. Voy a centrarme primero en los dos mejores juegos de cada consola: *Zelda* y *FFVII*. PlayStation no puede hacer un *Zelda*, pero Nintendo 64 tampoco puede hacer un *Final Fantasy VII*. Todos conocemos las virtudes de *Zelda* —sigo la serie desde los tiempos de los 8 bits—, pero ¿por qué no reconocéis la grandeza del universo de *Final Fantasy*, y su mayor número de personajes, y su mayor número de objetos, y su mayor variedad de armas, magias e invocaciones? Es el doble de largo que *Zelda*, y los subjuegos son excelentes: *snowboard*, carreras... Los nueve personajes jugables varían en cuanto a habilidades y armas, y es un título espectacular





en todos los sentidos. ¿Y qué tenéis en contra de los vídeos? Son maravillosos, como el argumento de la historia, y la jugabilidad, y su interminable lista de virtudes. Me encanta *Zelda*, pero *FFVII* es incomparable. Dadme alguna buena razón para justificar lo contrario, o por qué no son ambos maravillosos. Me he referido a dos juegos que conozco muy bien, aunque quizá se le pueda aplicar todo lo dicho antes a otras parejas, como: *Mario* vs *Spyro*, *V-Rally* vs *Colin McRae*... Espero que me respondáis. Gracias.

Manuel José, Zaragoza

Entendemos que un usuario de PlayStation intente defender a su consola recurriendo a cualquier argumento, pero ¿cómo es posible que un amante de ambas máquinas (y por lo tanto supuestamente imparcial) piense que *Final Fantasy VII* es mejor juego que *Zelda*? Si de verdad piensas eso, no hay explicación racional en el mundo que pueda convencerte de la verdad. En cualquier caso, puede que *Zelda* sea efectivamente el mejor juego de Nintendo 64, pero *Final Fantasy* no es el mejor título de PlayStation ni de lejos. Ni muchísimo menos. Y en cuanto a tus paralelismos, comparar *Super Mario 64* con *Spyro* nos resulta más violento que un combate de boxeo con motosierras. Y en el caso de *V-Rally* y *Colin McRae Rally*, dos cosas:

a) La comparación correcta sería *V-Rally* de PlayStation contra *V-Rally* de Nintendo 64. Saldríamos ganando, aunque no en todos los aspectos.
b) Aun manteniendo la comparación que sugieres, *V-Raliy* (tanto en su versión para PSX como para N64, aunque especialmente el de N64) le da mil patadas a *Colin McRae* en velocidad, variedad, circuitos, coches, presentación, realismo... Todo.

¡Santa paciencia!

Me dirijo a vosotros para que me deis la oportunidad de expresarme públicamente, así que allá voy. Soy usuario de N64 desde que salió y, hasta ahora, me he dedicado a «defender» a dicha plataforma de insultos y chanzas, pero es que ya me he cansado. Estoy harto de ver que no se trata a esta consola como es debido: ya no sólo me refiero a la prensa especializada —vosotros sois los únicos que lo hacéis adecuadamente—, sino a todos los consoleros en general. Y la verdad es que tienen razón. Empezando por la propia Nintendo España, por no presionar a Nintendo Japón para que tradujera *Zelda*: creo que fueron más las ganas de hacer dinero que otra cosa. Otra cosa son los juegos de coches, que ninguno vale la pena: *F-1 WGP* es «antiguo». Podrían

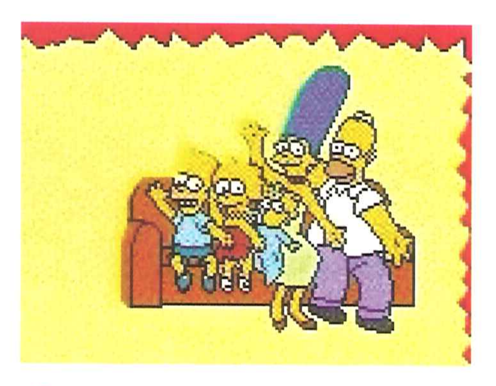


haberlo hecho bien, dotando a los monoplazas del aspecto que tenían en la temporada pasada, ¿y dónde está la velocidad? ¿No se supone que N64 es el doble de potente que PlayStation? Simplemente lo dudo.
Después está *V-Rally 99*. ¿De dónde se han

sacado el «99»? En todo caso es del 98: ¿dónde está si no el Seat WRC? ¿Y el nuevo aspecto del Mitsubishi Lancer? Es idéntico al *V-Rally* de PSX, con las texturas suavizadas, y aun así es el mejor juego de coches N64. Creo que Nintendo no «aprieta» a las compañías, a pesar de la fama que tiene de hacerlo. ¿Es que por ampliar el catálogo de juegos merece la pena sacar títulos mediocres? Y de los juegos de lucha prefiero no hablar...
Lo que quiero decir todo esto es muy evidente: me despido de una consola cuyo potencial ni siquiera se ha empezado a explotar. Una consola que se conforma con juegos que son un auténtico petardo, a excepción de *Zelda* y *Turok 2*. Los defectos no son de la máquina, sino de la mala gestión y la política de Nintendo. Bueno, y por supuesto, del formato en cartucho de los juegos. Adiós, Nintendo 64. Y a vosotros, deciros que me habéis dejado muchas noches sin dormir por quedarme leyendo vuestra fantástica revista. Seguiré leyéndoos siempre. Gracias y adiós.

Max, Alicante

Vaya, lamentamos no poder felicitarte por tu decisión, porque nos parece un grave error. Es verdad que las cosas no han ido tan bien como deberían haber ido desde que apareció la N64, pero aun así, sus mejores juegos son *mucho* mejores que los de ninguna otra consola. Además de los dos cartuchos que citas, están *GoldenEye, Super Mario 64, Banjo-Kazooie, Mario Kart, Pilotwings*... Cometes un error, Max. Esperamos que te des cuenta de ello antes de deshacerte de la mejor consola del mundo. Si te sirve de consuelo, nosotros estamos tan enfadados como tú con las compañías desarrolladoras, por la poca vergüenza con la que dan por terminados algunos cartuchos que ni siquiera querríamos como sujetapapeles. Pero eso es algo que pasa y ha pasado siempre, con todos los soportes. Abandonar no es una solución, hombre. Sé paciente...



¡Oh, no...!

¿Creíais que os habíais librado de nosotros? ¿Creíais que podríais escapar a la furia sin límites de...? ¿Espinete? No, no... ¿Un avión? Tampoco... ¡Pablo y Leti! Pero, ¿quiénes son en realidad Pablo y Leti? ¡Y a ti qué te importa! Bien, ahora que nos hemos tomado las pastillas calmantes que nos recetó el doctor Vainilla, hablemos de cosas serias: ¡de los *Simpson*! ¿Sabéis que Matt (Groening, claro, no va a ser Dammon) va a dejar de hacer los *Simpson* para crear una serie que se llama *Futurama* en la que los protagonistas son: Bender Unit 22, un robot que se parece a Homer; Leela, una marciana de un solo ojo que está buenísima; y Fry, un repartidor de pizzas que se quedó congelado en 1999 y se despierta en el 3000? Menos mal que siempre quedaran en la memoria los maravillosos capítulos de los *Simpson*, como aquel en el que Homer veía un extraterrestre fosforescente, que resultaba ser el señor Burns cuando volvía de su tratamiento para vencer una semana más a la muerte (aunque lo mejor de aquella serie eran las constantes apariciones de Mulder y Scully diciendo memeces). Y hablando de fenómenos paranormales: en el *Turok 2*, nos suele pasar que los End Trails pulsan teclas de su brazo, se despiden y se vuelven translúcidos. *La verdad está ahí fuera*. Lo que ya es la bomba es lo que nos pasó una vez en *Mission: Impossible*: en la fase en la que escapas del interrogatorio, llevamos al protagonista al ascensor —no nos acordamos ahora de cómo se llama, la medicación del doctor tiene efectos secundarios— y le dimos una paliza al guardia que había allí hasta que, después de un cuarto de hora (cuando por fin cayó al suelo, suponemos que víctima de un insoportable aburrimiento), su cuerpo se volvió transparente (el del malo, como les pasa a todos al morir). Pero aquí es donde viene el *expediente X*: el tipo, antes de desaparecer del todo, ¡se levantó, transparente! Intentamos darle otra paliza, pero esta vez estaba cabreado y fue él quien nos zurró hasta matarnos. ¿Os lo podéis creer? ¿No? Pues es tan verdad como que la Play se *werveniza**. Y hablando de *Mission* (tenemos una forma muy audaz de cambiar de tema, ¿eh?): los trucos que disteis en el número 15 de la revista n-o f-u-n-c-i-o-n-a-n. Hemos probado mil veces la combinación de «C-arriba, Z, C-arriba, Z, C-arriba» para que el juego alcance velocidades dignas de *F-Zero X* pero nada. Igual que no pasa nada con el resto de los trucos que disteis del mismo juego. Sin embargo, los trucos de *Mission* que daba otra revista —llamémosla *«Hobby C»*... No, demasiado evidente. Llamémosla *«H. Consolas»*— sí que funcionaban. Esperamos que estéis solucionando el problema, o de lo contrario... ¡Volveremos a escribir! Bueno, para no dejaros con mal sabor de boca, ahí van unos insultillos para PlayStation: ¡¡¡La Play se *wervenıza**, se *wervenea** y se *werverba**!!!
PD: Os mandamos sendos dibujos, uno de Leti inspirado en la magnificencia de *Zelda*, hecho con ordenador, y otro de Pablo, hecho a mano, en el que observamos a nuestro amigo Joshua perseguido por un «tierno» bichejo. Ni que decir tiene que esperamos una compensación económica superior a 646.464'646464 Euros.

PD2: ¿Alguien sabe cuánto son 646.464'646464 Euros?

*Werveniza, wervenea, etc.: acción propia de la PlayStation, producida en la mayoría de los casos por un calentamiento excesivo de la consola causado por la abundante pixelación y porque... Bueno, porque es muy cutre, vamos.

Pablo y Leti, Springfield

No nos libraremos nunca de vosotros, ya empezamos a hacernos a la idea. De todos modos, esta vez no vamos a contar ningún capítulo de los *Simpson*, ¿de acuerdo? Os estáis acostumbrando muy mal... Bueno, vale, sólo un breve comentario: ¿os acordáis del capítulo en el que Homer pasa a formar parte de una secta y acaba convenciendo a todo Springfield de que se acerca el fin del mundo? Genial, ¿verdad? Menos mal que intervino March para solucionar el entuerto... Ah, una mención de honor a los agentes Mulder y Scully, que nos encantaban. «¿Tú crees que la verdad está ahí fuera, Mulder? —No, yo creo que está por aquí dentro, Scully...» Magistrales. Disculpad las molestias por los trucos de *Mission: Imposible*, por favor. Ya hemos ejecutado a los culpables. No volverá a pasar... Bueno, puede que sí, pero no será culpa de los difuntos buscadores de trucos de *Magazine 64*... Otra cosa: ¿a qué revista os referís cuando habláis de *«H. Consolas»* y *«Hobby C.»*? Si cifráis así los mensajes, jamás os entenderemos...
Nunca nos ha sucedido nada parecido a lo que contáis en *Mission: Impossible*, pero sí en *Turok 2*. Los enemigos que llevan dispositivos electrónicos en el brazo son capaces de hacer multitud de cosas: a veces los usan como alarma, para hacer que lleguen refuerzos; otras veces para hacerse transparentes y, cuando están perdidos en un callejón sin salida, para autodestruirse volando por los aires (y de paso, quitarte algo de vida). Son fantásticos.

*Nos quedamos el verbo «Werveniza» para nuestra colección, con todas sus declinaciones, ¿vale? Nos ha gustado (aunque no acabamos de entender qué significa). Y en cuanto a la PD, 646.464'646464 Euros equivalen en Dragmas a la raíz cuadrada del mismo número multiplicada por el número primo más cercano al doble del producto de los tres primeros dígitos por los tres segundos, a lo que se ha de sumar el resto de los números, naturalmente. A ver cuándo se os ocurre una pregunta complicada... Nos han entusiasmado los dibujos, 'chas gracias.

EL NUMERO DEL GADOLINIO

¿A que no sabías que el 64 es el numero atómico del metal gadolinio... ¿Ah, sí? ¡Menudo listillo! Veamos otros ejemplos de la importancia de esta mágica cifra en la historia de la Humanidad.

EN 1864 NACIÓ...

...en New Jersey (Estados Unidos), uno de los más influyentes fotógrafos de la historia, Alfred Stieglitz. Sus obras fueron las primeras fotografías expuestas en un gran museo de arte norteamericano.



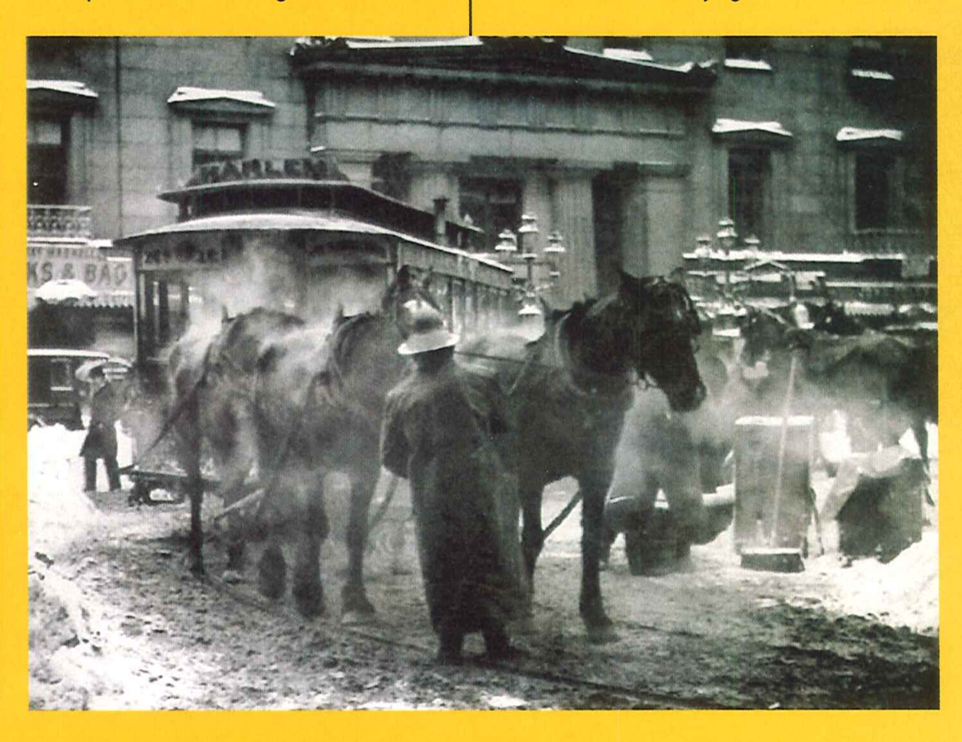
La lucha a la que consagró su vida estuvo dirigida precisamente a eso, a que la fotografía fuese considerada como algo más que un avance científico. Para Stieglitz, la fotografía era un arte, un medio de expresión, algo más allá de fotones y cámaras oscuras.
Toda su vida fue un rebelde, intentando ir más allá. Le dijeron que sólo se podían tomar fotografías con buena luz solar. Él las consiguió de noche y con mal tiempo. Se familiarizó con esta nueva técnica en Berlín, donde fue a estudiar en 1917. En Europa se consideraba la fotografía un arte, en Estados Unidos no.
Decidió que el mejor modo de que sus puntos de vista fuesen tomados en cuenta era convirtiéndose en una autoridad en la materia, fuese desde el punto de vista que fuese. Así, empezó a acumular premios y condecoraciones a la vez que postulaba y hacía campaña. A tanto llegó, que Stieglitz era considerado el canon de la fotografía en su país.
Una de sus ideas más importantes es aquélla que proclama que en cualquier arte en el que la parte visual sea la más importante, la forma afecta tanto emocional como psicológicamente, más que el tema en sí mismo.
En este punto es donde entra la Nintendo 64... A ver: ¿es la parte visual la primordial en los juegos N64? ¿Afecta su forma emocional o psicológicamente? ¿Y el tema? ¿A qué concedes tú más importancia? ¿Y la industria?
Y lo más importante: ¿serán considerados los videojuegos un arte algún día? Decimos de The Legend of Zelda: Ocarina of Time, GoldenEye o Mario Bros 64 que son obras maestras, pero esto son opiniones de gente que integramos el medio. Nadie duda hoy en día que Ciudadano Kane es una obra maestra. Cuando los hermanos Lumière inventaron el cinematógrafo, ¿hubiese alguien aventurado que con aquello podrían producirse obras de arte? ISS 98 y Turok 2 son obras maestras de los videojuegos, ¿pero son obras de arte?

64 DISCOS DE ORO...

...forman la torre de Brahma o torre de Hanoi o puzzle de El fin del mundo.
Este puzzle matemático se debe al matemático francés, Édouard Lucas, que lo descubrió en 1883 basándose en una vieja leyenda hindú... Hay un templo en Benarés (India) en el que, cuando Dios creó el mundo, situó tres columnitas de diamante. En una de ellas hay sesenta y cuadro discos de oro, todos de tamaños distintos y ordenados de mayor a menor (el más pequeño en la punta). Resulta que los monjes de este templo han de moverlos todos a otro pináculo. Hasta aquí fácil... El truco consiste en que no se puede transportar más de un disco a la vez y nunca puede haber un disco grande encima de uno pequeño. Siempre han de estar ordenados. Cuando los monjes consigan mover todos los círculos, el templo se desmoronará —con los monjes dentro— y el mundo llegará a su fin. Los cálculos demuestran que para completar su tarea, los monjes deberán emplear casi seiscientos mil millones de años. La edad geológica del planeta supera con mucho esa cifra, pero el trabajo de los monjes no.
Esto nos recuerda algunos juegos Nintendo 64. ¿Nunca te ha pasado que ante una tarea imponente te ha dado la sensación de que el mundo se iba a acabar con ella? ¿Has conseguido acabar Body Harvest? ¿Y no te dio la sensación que era tan brutal lo que habías conseguido que nada podía superarlo? ¿Y en ese caso qué queda sino esperar el fin del mundo? (Con una Nintendo 64 al lado y una pila de juegos, por si acaso).

Alvaro Patón nos habla de James Bond (¡toma ripio!)

Ian Fleming, el creador de James Bond, el agente 007, falleció el 12 de agosto de 1964 en Londres tras sufrir una trombosis coronaria. El novelista inglés logró que miles de personas en todo el mundo soñaran con las intrépidas aventuras de su personaje, que se hizo luego más famoso aún en el cine, y es hoy uno de los más cotizados en el mundo de los videojuegos.



Si se te ocurren más pruebas de la relevancia histórica del número 64, escribe a El número del gadolinio, Magazine 64, M.C. Ediciones, S.A., Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona.

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% ★1 — Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO
Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 *los errores se pagan con una partida a* MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1. ZELDA
2. SUPER MARIO 64
3. TUROK 2
4. GOLDENEYE 007
5. MYSTICAL NINJA

Títulos

1080° SNOWBOARDING

91% ★4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11



Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

TRUCO
Escoge a Dion Blaster, selecciona una tabla de máxima flexibilidad y usa la posición de los pies «regular». Una combinación explosiva.

ALL STAR BASEBALL

84% ★3 — Acclaim ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

TRUCO
En All Star Baseball hay un montón de trucos. Introduce como nombre «PRPPAPLYR» y verás lo que pasa.

BANJO-KAZOOIE

92% ★5 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9



Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

TRUCO
Cuando estés bajo el agua, utiliza A para avanzar y B para recoger ítems. Ahorrarás tiempo (y oxígeno).

BLAST CORPS

88% ★5 — Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1

Carreras a todo trapo, multitud de vehículos, muchas explosiones, escenarios totalmente interactivos... Apto para todos los públicos. Por desgracia, es bastante corto.

TRUCO
Aparca junto a un edificio con la puerta de tu vehículo pegada contra éste. Si pulsas Z varias veces, la estructura explosionará.

BODY HARVEST

91% ★5 — Infogrames ● 10.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13



Un juego de tiros de primera con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

TRUCO
Cuando te enfrentes a un jefe, lo mejor es estar en un vehículo. Si eso no es posible, no dejes dar vueltas a su alrededor.

BUST-A-MOVE 2



85% ★4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

¿Un puzzles en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

TRUCO
Aprende a jugar con el D-pad (la cruceta digital) y apuntarás con mayor precisión.

BUST-A-MOVE 3 DX

87% ★4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el Bust-A-Move de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

TRUCO
Si tienes una burbuja que no encaja, cuélgala de un grupo y resérvala para usarla más adelante en un combo.

DIDDY KONG RACING

90% ★4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

TRUCO
Para conseguir una salida súper rápida, espera a que aparezca la señal «Get Ready». Cuando ésta se esfume, aprieta el acelerador, justo antes de «Go!». No es fácil.

DUKE NUKEM 64

85% ★4 — NSC/GTI ● 13.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

TRUCO
Recuerda que ya no puedes disparar contra las damiselas descocadas. Para liberarlas usa el botón Abrir (por defecto, el botón lateral derecho).

EXTREME G

87% ★4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

TRUCO
Prueba a teclear «fisheye» en la pantalla de nombre del jugador. Tendrás la sensación de estar en una pecera mientras conduces.

EXTREME G 2 (XG2)

87% ★4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

TRUCO
Si quieres saber lo que es ir rápido de verdad, juega en el modo Contrarreloj con una Honda Pantheon (con la vista en primera persona).

F-1 WORLD GRAND PRIX

91% 5
Nintendo ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10




El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

TRUCO
Practica con la configuración por defecto. Después podrás desactivar la asistencia de la aceleración y, por último, la de los frenos.

FIFA '99

83% 3
EA ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13

Cuenta con todas las licencias necesarias, tiene un gran aspecto y muy buena jugabilidad. Además, la variedad de opciones es amplísima.

TRUCO
Si martilleas C-derecha, y tienes un poco de suerte, podrás derribar un oponente en tu área sin que te sancionen.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

93% 2
EA ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

TRUCO
Prueba el voleo alto (C-arriba) para buscar jugadores adelantados. Es más seguro que los pases rasos, pues evita los marcajes.

FIGHTERS DESTINY

85% 4
Infogrames ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 3

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

TRUCO
Cuando te quedes colgado al borde del cuadrilátero, en lugar de subir espera a que tu adversario se aproxime y pulsa A+B. «Ring Out!».

FORSAKEN 64

94% 4
Acclaim ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7



El *shoot 'em up* futurista por excelencia. Un cartucho perfecto, aunque un tanto… «frío». «Poco humano». Pero perfecto.

TRUCO
Si superas un nivel en un tiempo récord y lo vuelves a jugar, la CPU te premiará con nuevos tramos antes inaccesibles.

F-ZERO X

85% 5
Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12

El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

TRUCO
Después de elegir la nave, mueve un poco el cursor hacia «Max Speed». La velocidad aumentará un poco y la aceleración no se resentirá (si lo mueves mucho, sí).

GOLDENEYE

94% 5
Nintendo/Rare ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1



Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

TRUCO
En Secret y 00 Agent, si disparas a los científicos… ¡sorpresa! Éstos responden con armas de fuego (peor sería una conferencia sobre antimateria).

ISS 64

92% 4
Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

TRUCO
Para los súper equipos: en la pantalla del título, mantén Z y pulsa Arriba, L, Arriba, L, Abajo, L, Abajo, L, Izquierda, R, Derecha, R, Izquierda, R, Derecha, R, B, A. Suelta Z y pulsa Start.

ISS '98

94% 5
Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10



Mejor que *ISS 64*, aunque no mucho. Imprescindible sólo si no tienes el cartucho anterior.

TRUCO
Si estás en posesión del balón, pulsa C-abajo y le inyectarás alegría a sus piernas. Genial para los equipos de primera línea.

KNIFE EDGE



88% 3
Spaco ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

TRUCO
¡Recuerda! Usa los botones C para desplazarte de lado a lado. Muy útil cuando te topas con Giant Sock.

LEGEND OF ZELDA

99% 5
Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12-13



El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

TRUCO
Si detectas a un enemigo con Z, el botón A te servirá para asestar un golpe (con salto) mucho más potente que los ataques con B.

LYLAT WARS

90% 5
Nintendo ● 10.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

TRUCO
Consigue medallas de oro en todos los niveles para el modo Tanque y Expert con cuatro jugadores.

MARIO KART 64

91% 5
Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1



Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

TRUCO
En la salida de la carrera, acelera justo antes de que la luz se ponga verde y saldrás embalado.

MISSION:IMPOSSIBLE

84% 3
Infogrames ● 9.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero…

TRUCO
Haz pausa en selección de misión y pulsa C-arriba, Izquierda en el D-pad, C-derecha, C-izquierda y C-arriba. Conseguirás un 7,65 Silencer con 30 balas.

MYSTICAL NINJA starring GOEMON

95% 4
Konami ● 12.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5



Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos… Genial.

TRUCO
Para subir unas escaleras largas, pulsa repetidamente Saltar, y el muñeco aleteará con los brazos hasta llegar arriba.

NBA COURTSIDE

92% 5
Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 7



Espectacular y divertido. Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

TRUCO
Ve a la opción de «crear personajes» y edita unos cuantos «inútiles irreparables» para los equipos rivales.



PILOTWINGS 64



89% 5
Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

AMOS DEL ASFALTO

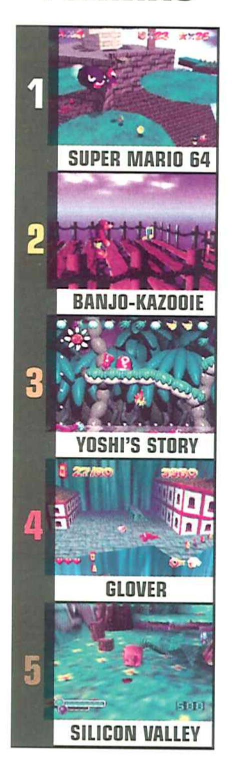
1	V-RALLY 64
2	F1 WORLD GRAND PRIX
3	TOP GEAR OVERDRIVE
4	F-ZERO X
5	XG2






64 DIRECTORIO

LO MEJOR EN PLATAFORMAS



Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

TRUCO

Las Birdman Stars se hallan en el parque de Nueva York, dentro de la cascada de Artic Island, en una cueva en Crescent Island y en la roca en forma de puente de Holiday Island.

RAKUGA KIDS

80% **4** Konami ● 0.000 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Un *graffiti 'em up* plagado de personajes simpatiquísimos. Roza la ñoñería, pero hay que reconocer que es muy divertido.

TRUCO

Si pulsas el botón lateral derecho y entonces Adelante o Atrás, tu personaje ejecutará su movimiento mágico.

ROGUE SQUADRON

94% **5** Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 0

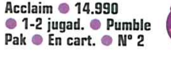


Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

TRUCO

En los niveles en los que haya AT-ATs, ignora el radar y acaba con ellos antes de empezar con los objetivos. En algunos escenarios es la única forma de sobrevivir.

SAN FRANCISCO RUSH



87% **3** Acclaim ● 14.990 ● 1-2 jugad. ● Pumble Pak ● En cart. ● Nº 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

TRUCO

Para convertir tu coche en una mina, pulsa C-derecha, C-derecha, Z, C-abajo, C-arriba, Z, C-izquierda, ,C-izquierda en la pantalla de selección de coches.

SNOWBOARD KIDS

90% **5** Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

TRUCO

En las pistas fáciles, toma las curvas por la parte exterior; así no tendrás que ladear la tabla y no perderás velocidad. En las difíciles, haz un giro muy cerrado y frena a mitad de la curva.

TOP GEAR OVERDRIVE

91% **4** Spaco ● 11.600 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13



Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

TRUCO

Completa las temporadas de espejo para acceder a los coches Taco, Nintendo Power y Hot Dog. Ah, y acaba todas las temporadas para el sexto circuito (secreto).

TOP GEAR RALLY



86% **4** Spaco ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Su suavidad es excelente, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Al principio parece incontrolable.

TRUCO

Completa las «temporadas» del juego y conseguirás (por ese orden) a Milk Truck, Helmet Car y Ball Car.

TUROK Dinosaur Hunter

91% **4** Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TRUCO

Al borde de una plataforma, la pantalla se desplaza hacia abajo. Salta aquí para cubrir la máxima distancia.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

95% **4** Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12



Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria...Imprescindible.

TRUCO

Acostúmbrate a apuntar siempre a la cabeza. De lo contrario, a partir del segundo nivel te quedarás sin munición enseguida.

V-RALLY 99

94% **5** Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12



El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

TRUCO

Antes de usar el freno de mano para tomar una curva, gira un poco el stick. Si frenas antes de torcer, el coche perderá la tracción y resbalará hacia adelante.

WAVE RACE 64



90% **4** Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● En cart ● Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

TRUCO

Para conseguir una acrobacia con el helicóptero y 1.700 puntos, cuando esté sobre la rampa, haz un giro acentuado en dirección Izquierda/Arriba y mantén pulsado Abajo.

YOSHI'S STORY



86% **5** Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

TRUCO

Los melones azul claro son especiales: cada uno que recojas te otorgará cien puntos extra en la puntuación del nivel. Hay 30 en cada escenario.

WIPEOUT 64

86% **3** Midway/Psygnosis ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En Cart. ● Nº 11

Es un juego de carreras futurista en reñida competencia con *XG2* y *F-Zero X*. Necesitarás mucha práctica para llegar a dominarlo, pero no te arrepentirás.

TRUCO

Si quieres llegar siempre de primero, date la vuelta y elimina tus oponentes antes de cruzar la línea de partida.

AERO FIGHTERS ASSAULT

77% **1** Konami ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

Si lo que buscas es un simulador de vuelo «realista», AA es lo único que encontrarás para N64... Pero no está a la altura de la consola.

AIRBOARDER 64

70% **2** Spaco ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13

Un simulador de patinaje aéreo. Original y muy jugable, pero carente de emoción, velocidad y variedad. Aburre pronto.

BAKU BOMBERMAN

73% **1** Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El modo para un jugador no está mal. Donde falla es en la opción multijugador (el punto fuerte de sus antepasados). Meramente funcional.

BIO FREAKS

83% **3** NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BOMBERMAN HERO

75% **1** Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

La imperdonable continuación de *Baku Bomberman* no solventa ninguno de los defectos de su antecesor. Más acción, saltos y velocidad, pero... los mismos fallos.

BUCK BUMBLE

79% **2** Ubi Soft ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

CHAMELEON TWIST

70% **2** Infogrames ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón locuelo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

CHAMELEON TWIST 2

65% **5** Infogrames ● Precio no disponible ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 1

Aún se parece mucho al primero, que no era muy bueno. Sus defectos son la corta duración y la dificultad de maniobra, pero los gráficos han mejorado.

CHOPPER ATTACK

82% **3** NSC/ GT ● 10.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

85% **2** EA ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

64 DIRECTORIO

DARK RIFT
81% 1
Vic Tokay ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DUAL HEROES
65% 0
Spaco ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7
Un juego de lucha un tanto peculiar: excelente captura de movimiento, jugadores virtuales, dos cámaras... Pero, ¡hasta Game Boy tiene gráficos mejores!

F1 POLE POSITION
81% 1
Ubi Soft ● 12.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1
Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

GLOVER
83% 4
Hasbro ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14
Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GT 64
86% 4
Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7
Buenos gráficos y una conducción realista: Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HEXEN
69% 1
NSC/ GTI ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak
Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con píxels como castillos. La única novedad en su conversión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

HOLY MAGIC CENTURY
72% 3
Konami ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 14
Un RPG de lo más mediocre. Los tediosos combates aleatorios y la americanización de su argumento no le hacen ningún favor.

MACE: THE DARK AGE
81% 3
NSC ● 12.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.

MADDEN 64

92% 3
EA ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2
Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol... americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MILO'S ASTRO LANES
38% 5
Crave/Interplay ● Precio no disponible ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● En cart.
Es la última demostración de que los bolos no sirven como tema para videojuegos. Mejor vete a una bolera con tus amigos.

MISCHIEF MAKERS
90% 3
Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MORTAL KOMBAT 4
84% 4
NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11
Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP
71% 1
Infogrames ● 13.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1
Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

NBA HANGTIME
75% 1
Acclaim ● 13.990 ● 1-4 jugad. ● En cart.
Superado por *NBA Pro* y, más tarde, aplastado por *NBA Courtside*, el pionero del baloncesto en los 64 bits ya no es más que un lejano recuerdo.

NBA JAM '99
83% 4
Acclaim ● 10.900 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5
Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA LIVE 99
64% 2
EA ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14
Le faltan los movimientos de *Courtside* y el sentido del humor de *Jam*. Un título de baloncesto de atractivo más bien discreto.

NBA PRO '98
82% 2
Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 5
La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98

89% 3
Acclaim ● 13.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2
Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98
84% 3
Acclaim ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4
Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

OLYMPIC HOCKEY 98
84% 1
NSC/GTI ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 8
Un arcade clásico: rápido, difícil, divertido... La animación es excelente. Ideal si buscas un cartucho de deportes con un buen modo multijugador.

QUAKE 64
79% 3
NSC/GTI ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6
Divertido y muy sangriento. Lástima que todos los escenarios sean iguales y la mecánica de juego monótona... Parece un chiste malo comparado con *GoldenEye*.

ROBOTRON 64
80% 2
NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 9
La versión tridimensional de la clásica recreativa con el mismo nombre. Un cartucho para nostálgicos. Adictividad en estado puro. Nada más.

SHADOWS OF THE EMPIRE
78% 2
Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables... Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

SOUTH PARK
79% 3
NSC/Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 15
Un *shoot 'em up* en primera persona un poco monótono, pero la grandeza de la serie de televisión puede con todo. Qué lástima que aún no la emitan en nuestro país.

SPACESTATION SILICON VALLEY
83% 3
TAKE 2 ● 11.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 13
Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se correponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER
78% 2
Infogrames ● 9.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13
Demasiado difícil y con constantes reducciones bruscas de cuadros por segundo. Menos acción de la que se espera y una cámara terrible.

SUPER MARIO 64

96% 5
Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

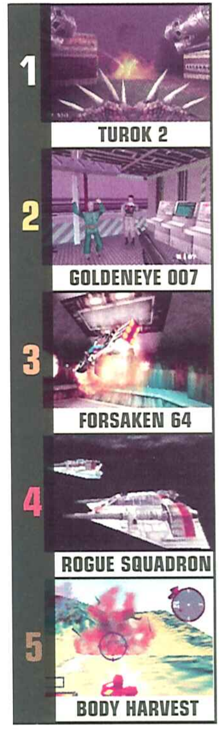
TETRISPHERE
73% 3
Nintendo ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 4
Estuvo bien mientras duró... pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

WAYNE GRETZKY'S HOCKEY
75% 3
NSC/GTI ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak
Un juego de hockey. No hay más comentarios... Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WCW VS NWO
82% 3
Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6
Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WETRIX
81% 3
Infogrames ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 6
Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WWF WARZONE
85% 4
Acclaim ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10
Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

DE TIROS LARGOS


¡Suscríbete!

a Magazine 64 y participa en el sorteo de 5 cartuchos de

F-1 WORLD GRAND PRIX



GANADORES DE UN CARTUCHO DE ROGUE SQUADRON:
Cristian Uroz Lázaro (Barcelona)
Ivan Guil Alcázar (Santa Coloma)
Jesús M. Sánchez Guzman (Valencia)
Daniel Torres Terrones (Sevilla)
Álex Blanco Fauro (Barcelona)

Sorteo el 19 de mayo de 1999

(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número).

Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
❑ Tarjeta de crédito.
❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)
N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: .... N.°: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

Y EL MES QUE VIENE... Nº 18 64 MAGAZINE

PREVIEWS DE
FIGHTERS DESTINY 2
CARMAGEDDON
ODT

ANALIZAMOS
DUKE NUKEM ZERO HOUR
QUAKE 2

GUÍAS COLOSALES DE
MARIO PARTY
SOUTH PARK
WIPEOUT 64

INVESTIGACION ESPECIAL
LOS 20 MEJORES MOMENTOS EN LA HISTORIA DE LA N64

¡Y MUCHO MAS!

GUIA DE COMPRAS 64




Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)
965 71 80 79
965 70 38 35
GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
no busques más
tenemos TODAS las
ULTIMAS NOVEDADES
al MEJOR PRECIO
MICROMACHINES
NINTENDO64
Micro Machines
64 TURBO
PAL VERSION
UNA CARRERA EN MINIATURA!
BEETLE RACING
NINTENDO64
BEETLE ADVENTURE RACING
PAL VERSION
ME HA ADELANTADO UN ESCARABAJO!
MONACO GP 2
NINTENDO64
MONACO GRAND PRIX
RACING SIMULATION
PAL VERSION
COMPITE CON LOS MEJORES DEL MUNDO
QUEST FOR CAMELOT
GAME BOY COLOR
Quest for Camelot
PUEDES SALVAR EL REINO DE CAMELOT?
POWER QUEST
GAME BOY COLOR
Power Quest
SUNSOFT
DERROTA A TUS ENEMIGOS
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D - Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 629 50 99 25
BALEARES
• IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 - Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 - Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• C/. Nicaragua, 57-59 - Tel. 934 10 55 95
• C/. Begur, 38 - Tel. 934 31 62 34
• Gran Via, 1087 - Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 - Tel. 932 78 07 69
• Pla de Fornells, 38 - Tel. 933 50 03 00
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 - Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º - Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 - Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 - Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 - Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. De la Vera, 19-21
CASTELLON
• VILLA REAL: C/. L'Alguer, 3 - Tel. 964 50 60 89
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 - Tel. 926 54 08 27
GRANADA
• Concha Espina, 16 - Tel. 958 12 80 21
HUELVA
• Puebla de Guzman, 20 - Tel. 959 22 38 32
• ARACENA: Grán Vía, 11 - Tel. 955 87 00 37
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: C/. Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. San Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
• LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 Finca España Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
• PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 de Mayo, 89 Tel. 928 53 00 56
LANZAROTE
• ARRECIFE: C/. Gongora, 56 - Tel. 928 82 41 05
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 - Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 - Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 - Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro - Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 - Tel. 982 41 00 69
MADRID
• C/. Carlos Hernández, 14 - Tel. 913 77 15 62
COLLADO VILLALBA:
• Alcázar de Toledo, 35-1 - Tel. 918 49 18 05
MURCIA
• Pza. Cruz Roja, 3
MAZARRON:
• Avda. Constitución, 79 - Tel. 968 59 28 50
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 - Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real - Tel. 942 26 25 95
• C/. Castilla, 69 - Tel. 942 21 51 84
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 - Tel. 942 33 78 87
VALENCIA
• C/. Maestro Gozalbo, 11 Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n - Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. de la Portalada, 2 Tel. 944 83 27 16
ULTIMA NOVEDAD
M·G·K
VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS ACELERADOR, EMBRAGUE, FRENO Y FRENO DE MANO!
Y NO TE QUEDES SIN TU
TARJETA SOCIO MGK
GRATIS con tu primera compra
SOCIO
+ 1 REGALO!
GAME BOY
PC
VISITE NUESTRO HOMEPAGE
http://www.mgk.es
PROFESIONAL - PROYECTO DE APERTURA:
¡RAPIDO! Unete a nuestra Red y aprovéchate de
Muchísimas ventajas.
Llámanos y te informaremos de todos nuestros servicios.


TÚ ERES LUKE SKYWALKER
OCUPA TU PUESTO
STAR WARS
ROGUE SQUADRON
En *Star Wars: Rogue Squadron* tú eres Luke Skywalker.
Como comandante de las Fuerzas Aéreas de la Alianza Rebelde podrás
elegir entre 5 tipos diferentes de starfighters, 15 planetas que salvar
de la destrucción y un hangar lleno de torpedos de protones, misiles blaster y cañones
láser. Acaba con las fuerzas del Imperio. Libera las galaxias desde tu Nintendo 64
¿Quieres más hiperespacio? consigue pantallas en alta
resolución con la expansión de memoria Nintendo 64.
EXPANSIÓN
DE MEMORIA
NINTENDO64
www.nintendo.es
LLC © Lucasfilm Ltd. & TM
All rights reserved. Used under authorization.